

JOC FULL **TORCHLIGHT** ACȚIUNE ȘI MAGIE ÎNTR-UN ACTION-RPG DE ZILE MARI

LEVEL

DEAD SPACE 2

3D@HOME
TOMB RAIDER
BATMAN: ARKHAM CITY
TEST DRIVE UNLIMITED 2
RED DEAD REDEMPTION
UNDEAD NIGHTMARE
MAGICKA
CITIES IN
MOTION

Martie 2011

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



01103

Vrei mai mult decât o simplă poză? VREI FOTOGRAFIE?

EDITIE LIMITATA

Te invităm să descoperi secretele editării foto
în cea de-a treia carte din **Colecția**

CHIP
 KOMPAKT

În cele peste 200 de pagini, ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5. Ghidul oferă exemple concludente, ilustrează și explică fiecare funcție în parte, oferă linii de ghidaj pentru diversele situații de editare/retușare foto, atât din punct de vedere tehnic (layere, selecții, măști etc.), cât și artistic/creativ.

Din cuprins:

Noile funcții Adobe Photoshop CS5
Managementul culorilor | Bridge CS5
Îndreptarea imaginilor | Eliminarea obiectelor nedorite | Diminuarea zgomotului de imagine | Redimensionarea inteligentă
Retușarea culorilor | Editarea portretelor
Eliminarea defectelor optice | Montaje creative | Compunerea panoramelor etc.



Cartea **Photoshop CS5** va fi disponibilă,
începând cu **3 martie 2011**, în toate centrele de presă prin:

Pachetul promoțional
→ **FOTO-VIDEO** DIGITAL, ediția
lunii martie 2011 + carte
la prețul de 22,98 lei

Pachetul promoțional
→ **CHIP** cu DVD, ediția
lunii martie 2011 + carte
la prețul de 24,98 lei

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Zorojanu (catalina.zorojanu@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aionită
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	100
D-Link	29
Hospice Casa Speranței	77
Radio 21	63

REMEMBER

„M-am oprit și privirea mi-a rămas îndelung oprită asupra azelei ferestre. Ah! farmecul ferestrelor luminate în întunericul
[...] Sufletul meu sălbatic, care de obicei ar ațipi, zăbovind de o nemulțumire nedeslușită, nu înțelege a trăi pe deplin decât odată
cu stingerea celor din urmă văpăi ale amurgului, pe măsură ce se așterne vălul serii tenace, mă simt eu, mai al meu.”

(Mateiu Caragiale - „Remember”)

În anul de grație '79, din secolul trecut, adică
pe când făceam vreo nouă anișori, părinții
m-au luat cu ei la cinema - la vremea aceea,
acolo te duceai dacă voiai să vezi un film. În ca-
zul de față, era vorba de un film istoric româ-
nesc, ce fusese lansat taman atunci: „Vlad Țepeș”.
Nu vreau să vă spun aici cât de impresionat am
fost de jocul lui Ștefan Sileanu, impecabil în rolul
principal, și în general le am prea puțin cu filmul
ca să mă exprim coerent și interesant despre ori-
ce ține de cinematografie. Dar, la vremea aceea,
am fost cel puțin mirat de o trăire pe care am
avut-o nu neapărat în legătură cu pelicula care
se desfășura în fața ochilor mei, cât cu un ele-
ment colateral al acesteia, de fundal, secundar.
Este vorba de sunetul vântului. Într-una din sce-
nele în care ni se prezintă un cîmp împănate cu
țepe în care stau relativ incomod câteva mii de
cadavre, se aude bătaia vîntului, clar exagerată
în volum. Dar nu utilizarea acestui sunet natural
în scopuri artistice de horoare, șoc, groază și rea-
lism neaoș m-a marcat. Nu, asta era OK, perce-
peam procedeul și intențiile regizorului, care mă
lăsau ușor indiferent - erau prea puțin subtile,
deși oneste.

Ceea ce într-adevăr m-a mirat a fost faptul că
sunetul acela ce trebuia să fie dezolant, să com-
pleteze un tablou al nenorocirii vremurilor și să
zburlească până spre capătul scalei acele nașpa-
metrelor, ei bine, mie sunetul acela îmi dădea o
stranie senzație de confort...

Mulți ani după aceea, timp în care nu am mai
fost niciodată contrariat de asemenea nepotriviri
cu ceea ce mă învățasem să cred despre mine că
sunt, am găsit în cutia noii mele plăci de sunet
AWE 64 Gold un CD cu un joc distribuit alături ca
bonus: Magic Carpet 2. Și acum, nu despre ace-
sta vă voi spune, ci despre ciudata senzație pe
care mi-a dat-o atunci când zburam în noapte,
pe deasupra unor orașe. Nu era nimeni pe
străzi, toți locuitorii păreau să se afle în clădirile
cu ferestre închise, dar luminate, din spatele că-
rora se auzau glasuri, și sunetele unor vieți ce
se desfășurau ca de obicei. Numai ferestre lumi-
nate, înăuntru nu se vedea nimic, eu eram afară
în întuneric, singur, straniu înfiorat de percepția
vieților trăite de ceilalți, undeva, întotdeauna
dincolo, unde eu nu aveam acces. Simțeam o
ciudată bucurie de a nu putea cunoaște totul, de

a primi doar o senzație a lucrurilor ce se desfășu-
rau netulburate acolo, în lumină, în timp ce întu-
nericul mă învăluia familiar, rece, protector.

Au mai trecut câțiva ani și iată-mă în orașul
din Thief, noaptea, pe străzi, căutând să pășesc
fără să fiu simțit, din umbră în umbră. În spatele
ferestrelor luminate ale caselor se aud aceleași
voci, zgomotele vieții de zi cu zi. Viața de noapte
cu noapte, pentru mine. În același întuneric mă
regăsesc eu însumi, tot mai conștient că aici îmi
este locul, unde lumina nu poate ajunge decât
ca idee. La ea gândindu-mă și la viețile necunos-
cuților de dincolo de ferestre, respir înfrigurat, cu
nesaț, aerul cristalin al întunericului, în care mă
simt, din ce în ce mai mult, acasă.

Iar când, după alți câțiva ani, am jucat
Undying, nu am mai fost surprins - neașteptatul
prieten din copilărie revenise. Pe faleze, în văi, la
malul mării sau în subteranele întunecate, între
ruinele unei mănăstiri ori în saloane de conac, te
pătrundea mereu sunetul vântului, de care iarăși
m-am simțit atras. Dar, de data aceasta eram
pregătit. Știam să nu mă mai mir, ci să mă las în
voia șuierului aceuia tăios, primitor ca lama unui
bisturiu ce tăia în adânc, până la rădăcină, sco-
tând la suprafață ceva ce trebuia să aflu despre
mine. Reverberat pe coastele dealurilor golașe,
vântul rece mă liniștea îndată ce apăsam buto-
nul de LOAD. Deodată mă destindeam, uitam
greutatea vieții care îmi apăsase pieptul până
atunci. Înfiorat sub palele de vânt, trăiam din
nou vibrația intensă a singurului lucru pe care îl
mai aveam de pierdut: sufletul.

Deja de multă vreme, când iarna se-ngemă-
nează cu primăvara, lumina mă alungă. Doar
noaptea mai pot părăsi casa din marginea orașu-
lui vechi, în care stau ascuns după perdele grele.
Înăuntru este întuneric, afară pădurea vuieste,
iar eu, an de an, reiau atunci Undying. Și Thief.
De fiecare dată evocate din nou, întunericul și
vântul îmi spun ceva, despre nașteri și vieți înde-
părtate, dintr-un trecut pe care nu îl pot cunoaș-
te. Pe care îl pot doar bănuî ca fiind al unor crea-
turi ce nu mai sunt, căci eu, pe mine însumi,
m-am uitat. Dar nu și în întunericul, nici vântul, ros-
tind la început de primăvară întrebarea: „Ce
demon straniu, ce animal ai fost?”

Și cât a mai rămas din el în tine?

■ Marius Ghinea

KiMO

- 1 RDR: Undead Nightmare
- 2 Dead Space 2
- 3 Test Drive Unlimited 2



Koniec

- 1 Dead Space 2
- 2 Magicka
- 3 RDR: Undead Nightmare



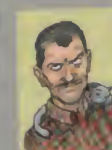
cioLAN

- 1 Magicka
- 2 RDR: Undead Nightmare
- 3 Dead Space 2



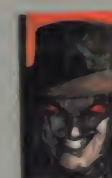
Marius Ghinea

- 1 RDR: Undead Nightmare
- 2 Dead Space 2
- 3 Test Drive Unlimited 2



Caleb

- 1 RDR: Undead Nightmare
- 2 Blood Bowl: Legendary
- 3 Dead Space 2



IMPORTANT:

Lumea jocurilor, născută dintr-un spirit de competiție, a început să se transforme într-un mediu de colaborare. În acest context, jocurile de rol (RPG) au devenit un gen deosebit de interesant, datorită complexității și profundeți lor. Într-un astfel de mediu, jocurile de rol (RPG) au devenit un gen deosebit de interesant, datorită complexității și profundeți lor.

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe scară de la 1 la 10. Este important să reținem că, în cazul în care un joc nu este revizuit de niciun redactor, acesta nu va fi inclus în cuprinsul revistei.

Nota finală este notă.



30 DEAD SPACE 2

Spațiul te vrea mort pentru a doua oară și dorește să te păstreze. Cum procedăm?



54 RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE



20 BATMAN: ARKHAM CITY



12 3D@HOME (II)

Jocuri 3D pe PC-ul din dotare. Merită?



42 TEST DRIVE UNLIMITED 2



50 MAGICKA

O supradoză de magie care a înveselit redacția.

TORCHLIGHT

Prezum orice făcătura Blizzard, seria Diablo s-a bucurat de un mare succes (meritat) și a dat tonul pentru un stil Action RPG / Hack & Slash bazat în primul rând pe luptă și pe avansarea caracteristicilor personajului și a echipamentului său. Avea o rejucabilitate potențată de un foarte pronunțat factor aleator în generarea nivelurilor, a inamicilor și a echipamentului, pe de o parte, și, din altă perspectivă, de multiplele clase de personaje jucabile, cu abordări radical diferite și cu multiple ramuri de specializare, imposibil de însușit integral chiar și după mai multe parcurgeri, care generau tot felul de combinații în interiorul fiecărei clase în parte. Succesul reputat de serie a pus mulți producători pe gânduri, care s-au apucat să toarne o adevărată armată de (mai mult sau mai puțin) clone, dintre care Fate (întrud cu Torchlight) sau Titan Quest sunt doar două nume dintr-o mare de titluri care au încercat – dar nu cred că au reușit – să fure laurii monstrului viscolian, a cărui cea mai recentă incarnare a fost lansată acum aproape un deceniu. Iată însă că cei de la Runic Games (companie plină de ex-Blizz) s-au încăpățânat să dezvolte un titlu în același stil, profitând în egală măsură de hype-ul generat de publicarea de materiale din Diablo III, de posibilitățile tehnice superioare de realizare a unui joc și de negurile ce înconjoară data de lansare (pare-se, din ce în ce mai îndepărtată) a urmașului legitim al regelui Hack&Slash.

Așa se face că am degustat o porție copioasă de Torchlight, clonă de Diablo unu la unu, îmbrăcată într-o

hăinuță ce clonează, la rândul ei, stilul grafic adoptat de Blizzard începând cu Warcraft III și foarte eficient continuat prin WoW. Încă de la primii pași, alegerea între cele trei clase disponibile te teleportează în 1996. Destroyer, Vanquisher ori Alchemist – sau altfel spus, luptător, arcaș sau mag? Cu mențiunea că alchimistul înclină mai degrabă spre necromant decât către clasa vrăjitoare din Diablo. O mică pată de culoare o reprezintă alegerea unui însoțitor animal, întrupată de un câțel sau o felină care aduce mai degrabă a răs decât a pisică, așa cum indică jocul. Odată ce pornește aventura, senzația de familiaritate crește și mai mult. Același călător obscur, aflat în căutarea faimei, poposește într-un oraș obscur (Trist...Torchlight), unde bineînțeles că Răul corupe la greu și oamenii o duc nașpa. Așa că genericul erou se vede nevoit să-și suflece mâneculele și să se avânte în pântecul pământului pentru a-i încreștina pe nelegiuiți cu flegme și lopeți sau orice altă vrajă sau obiect contondent, după preferințe.

După o tonă de experiență în lucrul la Diablo I și II, era de așteptat ca producătorii lui Torchlight să arunce-n schemă un gameplay identic, însă dus aproape de perfecțiune. Ceea ce au și făcut. Aproape tot ce criticau cărcotașii la Diablo II se găsește remediat sau implementat în Torchlight, în special în ce privește interfața. Pe scurt, este simplă, eficientă, include toate îmbunătățirile adăugate ulterior în titlurile Blizzard și alte câteva lucruri interesan-

te. Iar lupta supremă nu încheie jocul, ci deschide un dungeon infinit, unde puteți mări li ghioane în voie, până la adânci senilități.

Torchlight are grafică și animații superbe, sunet excepțional, muzică memorabilă, gameplay aproape perfect și animăluțe de companie. În plus, are cerințe de sistem ridicol de mici. Cum să nu-ți placă?



- 07 TOMBOLA IERNII - CĂȘTIGĂTORII
- 08 ȘTIRI

SPECIAL

- 12 3D@HOME (II)

PREVIEW

- 18 INFAMOUS 2
- 20 BATMAN: ARKHAM CITY
- 24 TOMB RAIDER
- 26 THE LAST GUARDIAN

REVIEW

- 30 DEAD SPACE 2
- 34 BACK TO THE FUTURE
- 36 BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION
- 40 NAIL'D
- 42 TEST DRIVE UNLIMITED 2
- 46 CITIES IN MOTION
- 50 MAGICKA
- 54 RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE
- 57 KAPTAIN BRAWE: A BRAWE NEW WORLD
- 58 BAD COMPANY 2 VIETNAM

- 60 GOLDENEYE 007
- 64 KIRBY'S EPIC YARN
- 68 RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

INDIE

- 70 NEW NOIR

FREE2PLAY

- 74 THE DARK MOD

RETRO

- 78 SWORD OF THE SAMURAI
- 80 SPECTRUM

HARDWARE

- 82 TEST COMPARATIV - PLĂCI VIDEO DE TOP
- 84 TESTE

LIFESTYLE

- 96 NEMIRA
- 96 FILM - TRUE GRIT
- 97 WWW.

Demo

Alien Hallway / Crash Time 4 / Dungeons / Star Ruler / Victim

MODs

Dissolution (Half-Life 2) / Half-Life 2 Wars / Sikkmod (Prey)

Media Filme (HD)

Ace Combat: Assault Horizon / Anarchy Reigns / Bulletstorm / Capsized / Crysis 2 / Deus Ex: Human Revolution / Dungeon Siege III / inFamous 2 / Kung Fu Live / L.A. Noire / LEGO Star Wars III: The Clone Wars / Little Big Planet 2 / The Lord of the Rings: War in the North / Mount & Blade: With Fire and Sword / Operation Flashpoint: Red River / Orion / Primal Carnage / Resistance 3 / Ridge Racer: Unbounded / Top Spin 4 / Yakuza 4

Imagini

Batman: Arkham City / inFamous 2 / Tomb Raider

Wallpaper

Dead Space 2 / nail'd

Drivere

ATI Catalyst 11.1 / NVIDIA ForceWare 266.58

Patch

Need for Speed: Hot Pursuit v 1.020

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 Build 1204a3402 / Ashampoo Anti-Malware 1.21

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d / 3DMark 11 Basic Edition / Adobe Reader 9.4

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

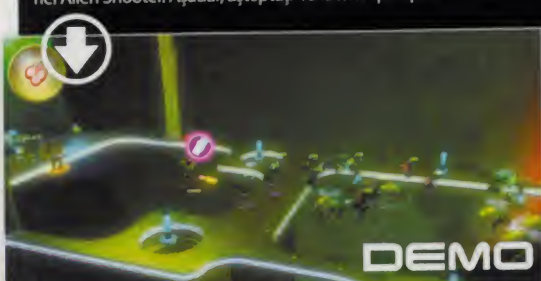
EXTRA

Sp.A.I (versiune completă)
40 Stories (versiune completă)
Duty Calls (versiune completă)
Gundam RTS (versiune completă)
Nullpunkt (versiune completă)
Mr Smoozles Goes Nutso (versiune completă)
Rusty Guns (versiune completă)
Mario Forever v5.01 (versiune completă)
LEVEL DVD Finder
Coperta DVD JOC FULL

DVD HIGHLIGHTS

ALIEN HALLWAY

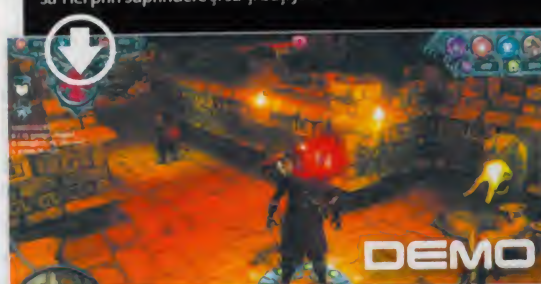
Controlază o armată întreagă cu un singur clic de mouse! Alien Hallway este cea mai nouă creație a Sigma Company, realizatorii seriei Alien Shooter. Așadar, așteptați-vă la mult pac-pac.



DEMO

DUNGEONS

Dungeons se inspiră mult din clasicul Dungeon Keeper, dar merge într-o direcție diferită. În Dungeons îți poți atrage dușmanii în ascunzătoare, lăsându-i să descopere ceea ce cauți, pentru ca apoi să-i iei prin surprindere și să-ți bați joc de ei.



DEMO

CRASH TIME 4: THE SYNDICATE

Jocul care te pune în pielea unui polițist din Germania și te asmute împotriva lichelelor care mănșesc asfaltul. Rolul principal îi revine unui cunoscut personaj din serialul Alarm for Cobra 11.



DEMO

DISSOLUTION

Dissolution este un mod pentru Half-Life 2 ce îmbină aventura cu game-play-ul specific unui joc de acțiune într-un mod deosebit. Folosește orice tip de resursă pentru scăpa de forțele Combine și ală-ți identitatea!



MOD

HALF-LIFE 2 WARS

Rezistența umană și forțele Combine se confruntă din nou, dar într-un mod pentru Half-Life 2 ce transformă experiența originală în joc de strategie!



MOD

ORION

Visul unei nopți de vară în variantă Indie. Trebuie să-l vezi, iar apoi să credeți în el.



FILM

EXTRA



40 STORIES
40 Stories este un joc de tip puzzle în care trebuie să creezi duplicate ale tale pentru a evita cu succes din 40 de niveluri dădora de provocări. Ca o paranteză, jocul a fost creat cu Unreal Development Kit, unealta gratuită care a dat viață și visului Sp.A.I.

SP.A.I
În viitorul apropiat, lumea online decide soarta celei reale. Cel ce controlează digitalul controlează umanitatea. În această luptă pentru informație intră Avva, un program de hacking ce luptă pe arta informațională pentru a descoperi baza inamică și a o înclina de odă pentru totdeauna. Vă mai amintiți de Tron 2.0? Sp.A.I este un platformer excelent, ce merită toată atenția noastră.



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

TOMBOLA IERNII @ LEVEL

Înscrierile pentru cea mai recentă tombolă LEVEL s-au încheiat în data de 14 februarie, iar extragerea a avut loc în ziua următoare. Acum, a sosit timpul să le mulțumim tuturor participanților și să le urăm felicitări **CÂȘTIGĂTORILOR!** Aceștia sunt:



2x Xbox 360 Limited Edition cu joc Fable III
Console

- Calarașu Oana din București
- Haivas Corneliu Georgino din Bacău



În plus, fiecare câștigător va primi din partea redacției LEVEL câte un tricou Runes of Magic.



Stan Ionuț Alexandru din București



2x Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1 Rumble Force Gamepad PC/PS2/PS3

- Mihuti Adrian din București (primește bonus jocul Rayman Raving Rabbids)
- Sabău Vlad-Călin din Bistrița (primește bonus jocul Beowulf)



BONUS jocul



- Ilie Cătălin Andrei din Ploiești (primește bonus jocul X-Blades)
- Cucu Radu Ștefan din Tunari (primește bonus jocul Rayman Raving Rabbids)



2x Thrustmaster Ferrari Motors F430 Challenge Gamepad

Cârstoiu Vlad din Brașov
(primește bonus jocurile Two Worlds: Game Of The Year Edition și World of Warcraft Battlechest)



BONUS jocurile



PREMIU SPECIAL

Sistem audio Hercules XPS 2.1

Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.



HEAVY RAIN - FILMUL

Warner Bros și Unique Features pregătesc adaptarea cinematografică a jocului de aventură Heavy Rain. Bob Shaye și Michael Lynne, producătorii care au înființat Unique Features după ce s-au despărțit de New Line Cinema, au fost atât de încântați de acest proiect încât au scos bani din propriile buzunare pentru achiziționarea drepturilor. Filmul se va numi Rain, iar cel căruia îi revine

responsabilitatea de a scrie scenariul este David Milch, omul din spatele serialelor de succes NYPD Blue și Deadwood. Milch se va ocupa de treabă imediat ce va finaliza munca la primul sezon al serialului Luck.

Bob Shaye: „David Milch are o capacitate incredibilă de a transforma o poveste intensă și complexă într-o dramă cu priză la public, iar asta îl face partenerul perfect pentru Heavy Rain.”

DEAD SPACE 2 - SEVERED

Ea a anunțat că pregătește primul DLC (ei îl numesc „expansion”, dar noi știm mai bine) pentru Dead Space 2. Se numește Severed și va fi disponibil pentru PS3 și Xbox 360. DLC-ul va include două capitole noi pentru campania de single player, care îi vor avea în prim plan pe protagoniștii din Dead Space: Extraction, adică Gabe Weller și Lexine Murdock.

Povestea din Severed se desfășoară în paralel cu cea din Dead Space 2, iar jucătorii vor intra în pielea lui Gabe Weller, care lucrează ca agent de pază pe Sprawl și a cărui misiune este aceea de a scăpa teafăr și nevătămat din calea necromorfolilor, bine-nțeleși împreună cu Lexine. Data de lansare este încă necunoscută.

RESISTANCE
A HOLE IN THE SKY

William C. Dietz

Bestselling author of HALO: The Flood

După cum am fost informați la ediția de anul trecut a VGA, pe data de 6 septembrie, Insomniac Games va lansa cel de-al treilea joc al seriei Resistance. Pentru ca fanilor să le fie așteptarea mai ușoară, producătorii le pregătesc ceva. Este vorba despre romanul Resistance: A Hole in the Sky, ce va fi scris de William C. Dietz. Cartea va face legătura între povestea din Resistance 2 și cea din Resistance 3, iar personajul principal va fi Joseph Capelli, eroul din Resistance 3.

THE WALKING DEAD, FABLES
ȘI KING'S QUEST

Telltale Games ne anunță că The Walking Dead, banda desenată devenită serial de televiziune, va ajunge și pe PC-uri, cel mai probabil sub forma unui adventure episodic. Pentru a crea un joc cât mai fidel benzii desenate, cei de la Telltale vor colabora îndeaproape cu creatorul seriei, Robert Kirkman, iar primul episod va fi lansat în toamna acestui an. Fanii BD-urilor au încă un motiv de bucurie, căci The Walking Dead nu este singurul joc bazat pe o serie celebră la care se lucrează în studiourile Telltale. Fables, unde un grup de personaje celebre din povești au format o comunitate în mijlocul New York-ului, Fabletown, se va bucura de același tratament aplicat lui The Walking Dead.

Am lăsat la urmă ce era mai bun. Pe lângă cele două adaptări, Telltale Games a mai anunțat că va readuce la viață un alt clasic al genului adventure, The King's Quest, despre care vom afla mai multe detalii la E3.

EXISTĂ DUKE NUKEM DUPĂ FOREVER?

În ciuda tuturor previziunilor sumbre, da. Dacă aș fi pus deoparte câte cincizeci de bani noi pentru fiecare înepătură la adresa eternului Duke Nukem Forever, acum aș fi avut bani pentru un upgrade substanțial și șapte ediții de colecție ale shooter-ului fără vârstă și dată de lansare. Probabil că mi-ar mai fi rămas vreo câțiva lei pentru o masă antică din lemn de tek, unde să cazez cele șapte busturi chicioase care sunt livrate împreună cu edițiile de colecție. Acum îmi pare rău că nu l-am ascultat pe individul de la Modarom care anunța prin 1999 Apocalipsa, Fallout 4 și Duke Nukem Forever, căci planetele s-au aliniat, Porcul lui Simion din capul satului a fost surprins executând Cobra lui Pugaciov din capul Rusiei la un miting de Crăciun, iar Duke Nukem Forever a primit o dată de lansare. Miraculosul eveniment va avea loc în data de 3 mai 2011. Nu fac mișto. Randy Pitchford, șeful Gearbox Software, și Cristoph Hartmann, președintele 2K Games, au anunțat că Duke Nukem se întoarce pe data de 3 mai în America de Nord, iar pe 6 mai va fi disponibil pentru toată lumea. A fost anunțată și ediția de colecție, cu numele de cod Balls of Steel, un pachetel ce va conține, printre altele, un bust al întârziatului Duke. Să fie primit, că am îmbătrânit așteptându-l. Mai mult, Duke Nukem Forever va folosi Steamworks, ceea ce înseamnă o căruță de achievement-uri, update-uri automate, pachete de conținut, tot tacâmul. Dar va trebui să-l înregistrați pe Steam indiferent de unde l-ați cumpărat.



CALL OF DUTY

WE ARE CURRENTLY IN PRODUCTION ON A
CALL OF DUTY FPS GAMEMore details coming soon to our
E3 2010 press kit. Stay tuned for more
and become an Infinity Ward

SEARCH AVAILABLE JOBS

MODERN WARFARE 3 ÎN NOIEMBRIE

Conform unui articol publicat de Los Angeles Times, Activision a considerat că Infinity Ward are nevoie de întărire pentru realizarea campaniei de single player a jocului Modern Warfare 3, așa că l-a adus în ajutor pe cei de la Sledgehammer Games. Informația este corectă, fiind confirmată pe site-ul oficial al studioului. Aceeași sursă care a dezvăluit această informație a mai declarat că procesul de producție e în plină desfășurare, deadline-ul fiind stabilit pentru luna noiembrie a acestui an, și că Activision i-a recrutat și pe cei de la Raven Software, aceștia având responsabilitatea de a se ocupa de partea de multiplayer.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
cărțile și ai

10% reducere*



Editura Humanitas

44¹⁰ lei
~~49⁰⁰~~



Editura Humanitas

24³⁰ lei
~~27⁰⁰~~



Editura Humanitas

26¹⁰ lei
~~29⁰⁰~~



Editura Humanitas

26¹⁰ lei
~~29⁰⁰~~



Editura Humanitas

31⁵⁰ lei
~~35⁰⁰~~

Detalii pe
www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi:
Cătălin Iordache,
e-mail: catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003

*ofertă valabilă în limita stocului disponibil



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Să presupunem că ești singurul producător care a avut curajul să lanseze nu unul, ci două shooter-e western. Pe PC. În mod logic, ai continua franciza cel puțin până când Rockstar se va hotărî să te scoată de pe radarele amatorilor de western-uri cu o portare relativ decentă a lui Red Dead Redemption. Cum știm cu toții că probabilitatea ca ambele evenimente (portarea sau decența) să aibă loc în același moment tinde la zero, dacă nu ai de gând să te transformi peste noapte în miliardar, poți continua liniștit pe aceeași linie până la loc comanda. Desigur, dacă ți-ai analizat atent produsul și ai urmărit feedback-ul, ar trebui să știi că atmosfera, personajele (un popă pistolar, de exemplu) și perioada acoperită te-au făcut remarcat în noianul de FPS-uri probabil la fel de bune, dar cu subiecte deja fumate (WW2, deșerturile galbene, blocurile gri etc.). Câți shooter-e face toată lumea, shooter-e bune le ies doar unora, shooter-ele western bune sunt doar ale tale. Deci, cum procedezi în asemenea condiții? Logica dictează să mai torni un western, dar ce te faci când studiile de piață și vânzările spun altceva? Te iei după ele și anunți un western modernizat, Call of Juarez: The Cartel.

Ce înseamnă western modernizat, vă întrebați? În cuvintele lui Erdei Jacint, PR Ubisoft România (Ubi va distribui jocul produs de polonezii de la Techland), „acțiunea din Call of Juarez: The Cartel va avea loc în zilele noastre, combinând cele mai bune elemente lăsate moștenire de Vestul Sălbatic cu o atmosferă modernă. Fiind un first person shooter cu o poveste matură și captivantă, jucătorii se pot aștepta la o aventură cum n-au mai văzut – una care îi va purta din inima Los Angeles-ului modern până în orașul Juarez din Mexic”. Eu, personal, văd doar pălării de cowboy și AK-uri, probabil găști de cartier, grafitti-uri, un elicopter. Și ciocate. Și un shooter ca oricare altul, dar poate sunt eu mai ciudat și am altă concepție despre western-uri decât oamenii de la Techland. The Cartel va vedea lumina zilei la finalul lui 2011 pe toate platformele majore (PC, X360, PS3), cum îi stă bine shooter-ului modern. RIP Ray!



NOI RESTRUCTURĂRI LA DISNEY

La cinci zile după închiderea studiourilor Propaganda Games, Disney a început curățenia în cadrul departamentului Interactive Media Group. Deși oficial nu a fost menționat un număr exact, surse din cadrul companiei au dezvăluit că aproape jumătate din cei 700 de angajați au fost concediați. Aceleași surse au menționat că acest val de restructurări a afectat cel mai tare studiourile Junction Point (Epic Mickey) și Black Rock (Split/Second). Pentru Propaganda Games acesta a fost începutul sfârșitului. Să fie oare la fel și pentru cele două? Rămâne de văzut.

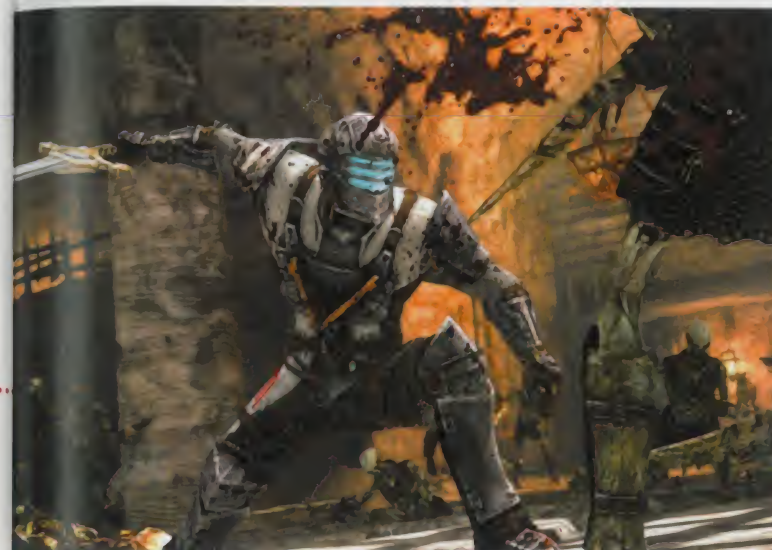
DIABLO III PE CONSOLE?

Priviți de majoritatea gamerilor ca ultimii campioni ai PG gaming-ului, cei de la Blizzard fac, aparent, ochi dulci consolelor. Oficialii s-au ferit să confirme zvonurile, dar apar din ce în ce mai multe indicii care prevestesc că a treia venire a lui Diablo va avea loc și pe console. Cum ar fi, de exemplu, un anunț postat recent pe site-ul oficial Blizzard, conform căruia viscolienii sunt în căutarea unui Senior Producer pentru o versiune de consolă a lui Diablo 3. Gurile rele, inclusiv a mea, ar spune că la mijloc e mâna lui Activision, cum probabil s-a întâmplat și în cazul lui StarCraft „3-in-1” 2, dar îmi voi păstra comentariile răutăcioase pentru atunci când lumea va încerca să mă convingă că Diablo 3 e o experiență mult mai plăcută când îl joci de pe canapea.



ISAAC AGE 2

Binecuvântat fie DLC-ul, căci fără el, jocurile ne-ar fi fost mai sărace și știrile mai puțin. Facă-se voia lui, vie exclusivitatea sa, precum în Dead Space 2, așa și în Dragon Age 2. Doriți să vă completați garderoba, să fiți speciali, să vă privească darkspawn-ul cu invidie în ochi? Puneți mâna și cumpărați Dead Space 2 și, drept cadou, veți primi o armură asemănătoare cu a lui Isaac Clarke pentru personajul vostru din Dragon Age 2. Armura făcătoare de minuni poate fi deblocată doar cu ajutorul unui cod unic inclus în pachetul Dead Space 2 și vă oferă, pe lângă multiple bonusuri de care vă puteți lipsi, acel look șic, tehnico-medieval, fără de care pur și simplu nu vă vine să porniți jocul, căci n-are avea sens să-l jucați fără această armură. Oferta expiră în data de 31 martie 2011.



UN NOU RTS DE LA RELIC

Știi că presa a făcut level-up când anunțurile sunt anunțate de alte anunțuri mai mici. De exemplu, un tweet postat de Danny Bilson de la THQ ne informează că în august va fi anunțat un nou RTS de la părinții lui Homeworld, Relic. Am zis Homeworld? Nu m-am putut abține, ar fi de vis să primim un nou Homeworld, dar cum în asemenea vremuri nu e bine să dai franciza din mână pe mothership-ul de pe gard, presimt că va fi vorba de un nou Company of Heroes. Sau Warhammer. Ceea ce n-ar fi rău, dar parcă mi-e dor de-un Homeworld...



ACTIVISION RENUNȚĂ LA GUITAR HERO

Abuzată fără milă, trimisă la produs în cele mai vitrege condiții, franciza Guitar Hero a fost trasă pe linie moartă de către conducerea Activision, pe motiv că și-a pierdut prospețimea și nu mai este profitabilă. Vânzările slabe înregistrate de Guitar Hero Warriors of Rock (aproximativ 86 000 de exemplare vândute), declinul concurenței (nici Rock Band nu mai e ce-a fost, iar Harmonix a fost vândută de Viacom) și costurile de licențiere din ce în ce mai mari (căci industria muzicală nu stă degeaba când vine vorba de a obține un ban în plus) i-au determinat pe șefii de la Activision să anuleze un Guitar Hero ce urma să fie lansat în 2011 și să renunțe la franciză în favoarea unor afaceri mai profitabile. Nu putem spune că am fost deosebit de surprinși, căci n-am mai pus mâna pe un Guitar Hero de la GH3 încocoare, iar povestea e la fel de veche ca primul aparat de înregistrat vocea umană. Pui gheara pe un artist, îl transformi în megastar și îl obligi să scoată cinci albume pe an, iar mai apoi îl trimiți înapoi la fermă că și-a pierdut creativitatea și a adormit în timp ce cânta. Ca și publicul, de altfel.

„Sell fast, die young and leave a filthy rich Kotick behind”.

SE VOR LANSA

Dragon Age 2	PC, X360, PS3	EA
Assassin's Creed: Brotherhood	PC	Ubisoft
Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	PC	THQ
Shogun 2: Total War	PC	SEGA
Homefront	PC, PS3, X360	THQ
Crysis 2	PC, PS3, X360	EA
Rift	PC	Trion Worlds

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
cărțile și ai

10% reducere*



Editura Humanitas

20⁷⁰ lei
~~23⁰⁰~~



Editura Humanitas

28⁸⁰ lei
~~32⁰⁰~~



Editura Litera

53⁹¹ lei
~~59⁹⁰~~



Editura Litera

44⁹¹ lei
~~49⁹⁰~~



Editura Litera

44⁹¹ lei
~~49⁹⁰~~

Detalii pe
www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi:
Cătălin Iordache,
e-mail: catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003

*ofertă valabilă în limita stocului disponibil

3D@home (II)

**Vine, vine primăvara
Cu tridi în toată țara**

În numărul trecut, am trecut în revistă majoritatea titlurilor de consolă care oferă suport pentru afișarea 3D stereoscopică și am prezentat comportamentul acestora pe fiecare astfel de platformă prezentă pe piață în momentul respectiv. Când vine vorba de PC însă, acest lucru nu este atât de ușor, din mai multe cauze.

În primul rând, pe PC lipsește o standardizare a hardware-ului capabil de redarea unor astfel de efecte. Atât utilizatorii finali, cât și producătorii de jocuri se află într-o oarecare dilemă atunci când vine vorba de achiziția unui astfel de echipament, respectiv realizarea de software compatibil cu acest hardware. Spre exemplu, vestita companie californiană AMD, unui dintre principalii furnizori de procesoare și cipuri dedicate plăcilor video pentru PC, nu a reușit încă să ajungă la un „numitor

comun” în ceea ce privește suportul 3D oferit de gama sa de plăci grafice Radeon. Deși hardware-ul efectiv este mai mult decât capabil să redea conținut 3D stereoscopic (randarea a două imagini în locul uneia singure, câte una pentru fiecare ochi), AMD a preferat să lase soluția display-urilor compatibile, precum și a ochelarilor 3D necesari, la latitudinea companiilor terțe interesate. Această mișcare a segmentat și mai mult piața și a limitat foarte mult opțiunile eventualelor cumpărători interesați de tehnologia 3D. Spre exemplu, americanii de la iZ3D au oferit în primă fază ochelari 3D care funcționau cu plăcile video produse de AMD, pentru funcționarea cărora era însă necesar un monitor special, produs tot de iZ3D. Chiar dacă aceste limitări au fost eliminate în timp, deciziile de acest tip au avut darul de a îndepărta

publicul și de a arunca întregul curent 3D într-o relativă obscuritate pentru o anumită perioadă.

Un alt motiv pentru care nu vom putea să prezentăm în cele ce urmează toată oferta de software 3D dedicat PC-ului este reprezentat, în mod îmbucurător, de bogăția acesteia. La momentul redactării acestui articol, există cel puțin câteva sute de jocuri PC care pot fi afișate în mod 3D stereoscopic. Calitatea efectelor variază însă de la titlu la titlu, inconvenient cauzat, din nou, de lipsa unui standard comun.

NVIDIA to the rescue!

Celălalt concurent important de pe piața plăcilor video - NVIDIA - a înțeles într-o oarecare măsură necesitatea apariției unei „unități de măsură” comune în do-

meniul afișării 3D, alternativa propusă de aceștia fiind kitul NVIDIA 3D Vision. Această soluție NVIDIA, formată dintr-un emițător 3D și o pereche de ochelari de tip shutter glasses, este, la momentul actual, de departe cea mai accesibilă alternativă atunci când vine vorba de conținut 3D pe sistemul de acasă. Prețul oficial al acestuia se învârtă în jurul sumei de 200 USD, un monitor capabil de afișarea la o rată de refresh de 120 Hz fiind de asemenea necesar (rata de refresh se împarte, câte 60 Hz pentru fiecare ochi, pentru a evita neplăcerile create de pălpăirea excesivă). Nu în ultimul rând, pentru a putea fi folosită implementarea 3D Vision, este nevoie și de o placă video produsă de NVIDIA, fiind compatibile toate modelele pornind de la mai vechea serie GeForce 8800. 3D Vision folosește în mod implicit portul DVI de pe placa



Conținutul pachetului 3D Vision



CONFIGURAȚIE DE TEST

PROCESOR: INTEL CORE I7 960 3.06
PLACĂ DE BAZĂ: ASUS X58
CLASIFICAT: 5WAT SLI MEMORIE
CORSAIR 6GB DDR3 2000
PLACĂ VIDEO: EVGA GeForce GTX
580 3 GB STOCARE HDD WD 1TB -
560 CORSAIR FORCE 40GB
UNITATE OPTICĂ: 20 ROM DVD RW
LE CARCASĂ: ANTEC DP85
SURSĂ: ANTEC HEC 650
MONITOR: BENQ XL2411
DE OPERARE: WINDOWS 7 64BIT

video, un cablu DVI Dual-Link fiind necesar pentru a putea conecta un monitor compatibil.

Alternativ, pentru cei care nu se mulțumesc cu dimensiunile reduse ale monitoarelor pentru desktop, 3D Vision poate fi folosit și alături de un televizor 3D ce oferă intrare HDMI 1.4, prin intermediul unui simplu cablu HDMI (sau mini-HDMI-to-HDMI, în funcție de modelul plăcii video folosite). În acest caz, vor fi utilizați ochelarii livrați alături de televizor și nu cei oferți în pachetul 3D Vision. Totuși, deși această alternativă se poate dovedi inspirată pentru vizionarea unor filme HD în 3D, restricțiile de refresh impuse de conexiunea HDMI 1.4 (24 Hz pentru redarea FullHD 1080p în mod 3D) pot duce la limitări artificiale aplicate framerate-urilor din jocuri (cu alte cuvinte, chiar dacă sistemul poate mult mai mult, jocurile rulează doar la 24 de cadre pe secundă). Evident, când se folosește un monitor cu rata de refresh de 120 Hz, această limitare nu-și face apariția.

Lăsând capitolul hardware la o parte, poate cel mai mare merit al celor de la NVIDIA este faptul că, prin intermediul 3D Vision, au pornit o campanie de catalogare a jocurilor, în funcție de nivelul acestora de compatibilitate cu propria soluție 3D. Astfel, printr-o simplă consultare a site-ului oficial, se poate vedea cu ușurință modul în care sunt împărțite jocurile pe categorii, de la titluri ce beneficiază de suport nativ (3D Vision Ready) și până la jocuri pentru care nu este recomandată activarea efectelor 3D (cum ar fi Splinter Cell: Conviction sau noul Need for Speed: Hot Pursuit). Astfel, chiar înainte de a investi într-un astfel de kit, viitorul posesor de 3D Vision poate consulta lista de jocuri compatibile (foarte numeroasă), pentru a vedea dacă titlurile sale preferate se regăsesc printre acestea.

Pregătiri de luptă

În aceste condiții, am hotărât să ne axăm pe titlurile suportate în mod oficial de tehnologia 3D Vision, în-

cluzând totuși în testele noastre și câteva titluri mai „exotice”. Un alt considerent pe baza căruia am făcut selecția a fost și acoperirea, pe cât posibil, a unei game cât mai largi de genuri, pornind de la shooter-e, trecând prin jocuri de strategie sau platformer-e și sfârșind cu simulatoare de zbor sau auto.

Înainte de a începe însă analiza propriu-zisă a titlurilor încercate, trebuie făcute câteva mențiuni legate de configurația sistemului folosit în aceste teste (o puteți găsi în căsuța atașată acestui articol). După cum puteți vedea, am ales să folosim un calculator de top, echipat cu unele dintre cele mai moderne tehnologii dedicate gamerilor de PC. Încă din start, este bine de știut că nu este nevoie de un asemenea „monstru” pentru a te bucura de jocuri 3D pe PC, majoritatea jocurilor fiind realizate în regim multiplatform (atât pentru PC, cât și pentru console). De aici rezultă faptul că, în teorie, respectivele titluri sunt optimizate pentru un hardware inferior celui din PC-urile actuale, surplusul de putere brută putând fi folosit fără probleme pentru a adăuga eye candy suplimentar (cum ar fi randarea dublă a scenelor, în vederea afișării 3D stereoscopice). Această teorie nu este însă universal valabilă și, după cum ați putut afla chiar din numărul trecut al revistei, tocmai limitările hardware pot duce la scăderi sesizabile de framerate atunci când sunt folosite modulele de afișare 3D. Așadar, pentru a elimina aceste neplăceri și a putea realiza o comparație cât mai elocventă între jocurile care rulează 3D atât pe console, cât și pe PC, am ales să folosim această configurație foarte puternică.

Trebuie să recunoaștem că, înainte de pornirea acestui test, eram foarte sceptic în ceea ce privește ușurința de a instala și de a folosi 3D Vision în situații reale de game-

Partea din spate a emițătorului 3D Vision



play. Probabil toți cititorii s-au lovit, pe parcursul „carerei” de gamer, de incompatibilități software, drivere scrise cu picioarele, erori, blocări sau vestitele blue screens of death. De altfel, acesta a fost și încă reprezintă unul dintre motivele care împing din ce în ce mai mult plața către segmentul consolelor, în detrimentul bătrânului PC. Ei bine, deși mă așteptam la ce putea fi mai rău, ușurința cu care 3D Vision s-a instalat și a funcționat m-a lăsat de-a dreptul cu gura căscată. Practic, trebuie doar să cuplați emițătorul 3D la calculator prin intermediul unui port USB, iar driverul plăcii video recunoaște imediat noul dispozitiv. Din setările grafice ale driverului trebuie apoi bifată opțiunea de a activa 3D-ul stereoscopic via 3D Vision. De asemenea, există un slider care poate fi folosit pentru a seta intensitatea efectului de spațializare. Acesta are și un corespondent fizic, un potențiomtru plasat în partea din spate a emițătorului 3D, care îndeplinește aceeași funcție. Această setare ar trebui realizată în funcție de preferințele fiecărui utilizator, în cazul nostru fiind folosită valoarea implicită (care oferă o spațializare evidentă, fără a obosi ochii prea mult).

Pe lângă instalarea facilă prin intermediul driver-

Ochelarii incluși în pachetul 3D Vision



Monitorul XL2410T, compatibil 3D Vision, dezvoltat împreună cu legendele Counter-Strike Emil „HeatoN” Christensen și Abdissamad „Spawn” Mohamend.

Setările 3D din driverul NVIDIA. Simplu și la obiect.

ului, poate fi consultată din nou întreaga listă de jocuri compatibile cu 3D Vision. Acestora le sunt acordate calificative (3D Vision Ready, Excellent, Good, Fair, Poor), în funcție de calitatea implementării. Mai mult, există profiluri predefinite pentru fiecare astfel de joc, acestea fiind recunoscute la lansare, moment în care placa video trece automat în modul de afișare 3D. Astfel, sunt afișate numele jocului rulat, calificativul acestuia, precum și recomandări sau atenționări în legătură cu afișarea 3D în condiții optime a respectivului titlu. Spre exemplu, dacă rezoluția setată din joc nu folosește o rată de refresh de 120 Hz, ești imediat atenționat prin intermediul unui mesaj. De asemenea, anumite titluri necesită dezactivarea unor efecte pentru a rula corespunzător în 3D, aceste recomandări fiind la rândul lor afișate.

Acestea fiind spuse, să trecem la subiectul principal al acestui articol - jocurile.

The Games

Primul pe lista titlurilor testate a fost cea mai nouă creație a studioului Ubisoft din București, **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**. În primul rând, chiar și fără activarea efectelor 3D, versiunea de PC a jocului este net superioară din punct de vedere grafic surtatelor sale de pe console. Când este activat 3D-ul însă, H.A.W.X. 2 devine cu adevărat un spectacol vizual, iar spațiul aerian câpătă volum, avioanele evidențiindu-se foarte ușor față de teren. Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre spațializarea reliefului reprodus cu ajutorul satelitelui GeoEye. Nu a existat nici cea mai perceptibilă scădere de framerate, performanța jocului fiind impresionantă, având în vedere că am folosit rezoluția 3D 1920x1080. De altfel, jocul este certificată drept 3D Vision Ready (cel mai înalt calificativ).

Următorul pe listă este jocul cu care am deschis balul în numărul trecut, **Batman: Arkham Asylum**. Spre deosebire de versiunile de consolă ale acestui joc, varianta de PC se bucură de certificarea 3D Vision Ready și oferă suport nativ pentru 3D, și nu prin intermediul unui truc software cum era TriOviz. Din păcate, încă din start suntem avertizați că, pentru a ne putea bucura de aventurile omului-liliac în 3D, trebuie să dezactivăm efectul de motion blur. Acest sacrificiu merită însă, spațializarea obiectelor din mediul înconjurător al jocului fiind mai mult decât perceptibilă. Se remarcă în special transmisiile de pe monitoarele din joc, unde figura personajului care vorbește iese foarte mult în evidență.



Avioane 3D made in România



În ciuda unor probleme, StarCraft II arată excelent în 3D

Framerate-ul este de asemenea excelent, singura plângere fiind legată de faptul că secvențele cinematice pre-rotate nu au fost adaptate pentru afișajul 3D. Acestea sunt afișate în continuare în modul clasic bidimensional.

StarCraft II: Wings of Liberty, în schimb, nu se bucură decât de un calificativ Good în ceea ce privește compatibilitatea și calitatea efectelor 3D afișate prin intermediul 3D Vision. De altfel, este afișată și o avertizare în privința anumitor probleme de afișaj ce pot apărea în

timpul rulării acestui joc în mod 3D. Aceste inconveniente sunt evidente în timpul secvențelor cinematice ale jocului, în care ecranul cu greu poate fi urmărit din cauza alegerii defectuoase a unghiurilor din care fiecare ochi vizualizează aceeași scenă. Aceeași problemă este prezentă și în cazul portretelor unităților ce sunt afișate în cadrul interfeței de control a jocului. În rest, în ceea ce privește gameplay-ul propriu-zis, StarCraft II este superb redat în trei dimensiuni, unghiurile din care camera privește



Batman: Arkham Asylum - Două cadre (unul pentru fiecare ochi) compun imaginea 3D

Battlefield: Bad Company 2
3D de calitate

câmpul de joc fiind perfecte pentru a scoate în evidență spațializarea excelentă.

Un alt titlu care-și justifică certificarea 3D Vision Ready este **Battlefield: Bad Company 2**, jocul celor de la DICE excelând la capitolul afișare 3D. Spațializarea este comparabilă cu ceea ce am putut vedea încă din numărul trecut în Call of Duty: Black Ops, însă motorul grafic net superior face diferența. Pur și simplu decorul lui Bad Company 2 este mult mai aglomerat, poziția în spațiu a fiecărui obiect fiind perceptibilă. În ciuda bogăției de detalii, framerate-ul nu pare să fie afectat, chiar și atunci când este folosită rezoluția FullHD 1920x1080.

Dacă Resident Evil 4 a fost una dintre cele mai slabe portări ale unui joc de pe console pe PC, Capcom și-a spălat păcatele prin cel de-al cincilea joc al seriei. Spre deosebire de suratele sale de consolă, **Resident Evil 5** pentru PC beneficiază de certificare 3D Vision Ready, fiind totuși nevoale ca efectul de motion blur să fie dezactivat pentru a putea rula corespunzător. În ciuda certificării amintite, spațializarea din acest joc nu iese prea mult în evidență, deoarece Resident Evil 5 este un pic prea „echilibrat” din acest punct de vedere. De asemenea, atunci când am folosit televizorul 3D pentru afișare FullHD, am fost limitați la 24 FPS, imaginea fiind afectată de un efect nedorit de screen tearing, care a scăzut în mod evident calitatea redării și a obosit ochii privitorului.

Certificat doar cu un modest Good, **Need for Speed: Shift** își justifică într-o oarecare măsură acest calificativ. Pe lângă avertizarea conform căreia anumite obiecte nu vor fi randate la adâncimea corectă, întreaga implementare 3D pentru acest joc aduce aminte de Gran Turismo 5, nefiind deloc spectaculoasă. La fel ca în

Ca și în GT5, 3D-ul din Need for Speed: Shift
se face simțit la bordul mașinilorZombies, acum și cu
a treia dimensiune!

Resident Evil 5

titlul celor de la Polyphony Digital, spațializarea este evidentă mai ales în ceea ce privește reproducerea bordurilor mașinilor. Din păcate, aici lipsesc efectele de vreme spectaculoase.

Implementările 3D nu fac diferență între produse retail (cum au fost jocurile prezentate până în acest punct) și titlurile achiziționate prin intermediul serviciilor de distribuție digitală. Astfel, simpaticul platformer **Trine** (oferit complet și de către LEVEL) nu se lasă mai prejos în ceea ce privește calitatea afișării 3D. Odată cu patch-ul ce aduce jocul la versiunea 1.08, Trine a primit certificarea 3D Vision Ready, spațializarea obiectelor din decor fiind foarte reușită. Titlul celor de la Frozenbyte este ajutat în această privință și de natura sa, platformer-ele a căror acțiune are loc în două dimensiuni (dar

care folosesc grafică 3D) fiind foarte potrivite pentru a scoate în evidență acest gen de efecte.

Și **Just Cause 2** beneficiază de certificarea 3D Vision Ready, jocul redat în 3D fiind totuși prea întunecat pentru gustul subsemnatului. Anumite scene care au loc noaptea sunt cufundate în beznă profundă, iar lipsa unei iluminări adaptate acestor condiții reduce mult spectaculozitatea efectelor 3D. De altfel, nu se poate spune că jocul celor de la Avalanche Studios excelează la acest capitol, implementarea în cazul lui Just Cause 2 fiind mai degrabă funcțională decât estetică. Framerate-ul, în schimb, a făcut față cu brio chiar și celor mai ridicate setări grafice.

Alt sequel care oferă suport nativ pentru 3D Vision este **Mafia II**, unde, din păcate, redarea 3D scoate în evi-

Mafia (II) capătă noi dimensiuni



METRO 2033. So real you can touch it!



dență niște elemente mai puțin plăcute. Încă din primele două capitole ai ocazia să „admiri” în prim plan foarte multe texturi spălăcite, de rezoluție scăzută, care parcă nu erau atât de evidente în varianta clasică, bidimensională, a jocului. Exceptând scenele cinematice realizate cu ajutorul motorului grafic, unde spațializarea este evidentă, gameplay-ul normal nu excelează la acest capitol. Silueta lui Vito iese cel mai mult în evidență, alături de obiectele aflate în apropierea sa. Din nou, filmulețele prerandate nu au fost băgate în seamă, fiind redade în continuare în regim 2D.

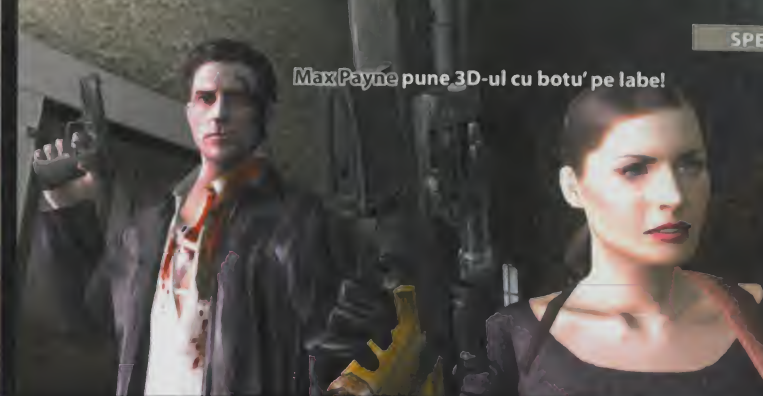
Poate cel mai impresionant joc din punct de vedere grafic din această listă este **Metro 2033**, efectele DirectX 11, combinate cu certificarea 3D Vision Ready, oferind un adevărat spectacol vizual. Când personajului controlat i se aburește masca de protecție, parcă îți vine să întinzi mâna spre ecran pentru a o șterge. Din păcate, optimizarea nu a fost niciodată punctul forte al acestui joc, chiar și sistemul nostru de test fiind ingenunchat de Metro 2033. Astfel, atunci când sunt folosite toate setările de calitate, împreună cu afișarea 3D, framerate-ul scade în unele situații până la valori unde jocul devine aproape imposibil de jucat. Asemenea altor titluri certificate, și în Metro 2033 trebuie dezactivată o opțiune (DirectX 11 advanced depth

greșită a camerelor care trimit imagini către ambii ochi, jocul rulat astfel nefiind doar respingător din punct de vedere vizual, dar și cauzator de dureri de ochi și de cap. În mod curios, jocul nu a fost recunoscut de driver (fiind listat drept unrated application), deși pe site-ul NVIDIA Max Payne 2 are calificativul Good în ceea ce privește compatibilitatea cu 3D Vision.

Tot din lista titlurilor mai vechi pe care am dorit să le testăm face parte și **Half-Life 2: Episode Two**, una dintre cele mai importante componente ale foarte apreciatului pachet Orange Box. Deși jocul este listat pe site-ul NVIDIA cu un rating Excellent, la rulare acestuia a fost detectat doar profilul Half-Life 2, cu un calificativ Good. Spațializarea este funcțională, fără a reuși totuși să impresioneze. Pentru ca jocul să ruleze în mod 3D, trebuie dezactivate atât iluminarea HDR, cât și light bloom-ul, efecte care aduceau foarte mult aspectului grafic din episoadele Half-Life 2.

Încheiem lista cu cel mai nou titlu al seriei **Call of Duty - Black Ops**. Despre comportamentul în 3D al jocului celor de la Treyarch ai avut ocazia să citești și în ediția precedentă a revistei, versiunea de PC beneficiind de un calificativ Excellent în ceea ce privește suportul 3D Vision. Efectele 3D sunt comparabile din punctul de ve-

Max Payne pune 3D-ul cu botu' pe label!



dere al spațializării cu cele din versiunile de consolă, nefăcându-se însă rabat în ceea ce privește rezoluția sau performanța jocului. Astfel, chiar și în FullHD, cu toate opțiunile grafice împinse la maximum, versiunea de Call of Duty: Black Ops pentru PC nu a avut nici cea mai mică problemă în a rula foarte fluent, cu efectele 3D activate.

În loc de încheiere

După cum v-ați putut da seama deja, atunci când vine vorba de jocuri ce oferă suport pentru afișarea 3D (3D Vision, în acest caz), PC-ul momentan nu are rival. Pe lângă jocuri, 3D Vision oferă posibilitatea de a viziona și alte tipuri de conținut, cum ar fi fotografii sau filme tridimensionale. NVIDIA pune la dispoziția pasionaților un portal - www.3dvisionlive.com - special dedicat acestui scop. De asemenea, la fel ca în cazul PlayStation 3, computerele echipate cu 3D Vision și o unitate optică Blu-ray pot reda discurile cu filme Blu-ray 3D.

Totuși, înainte de a face o achiziție în acest domeniu, trebuie luat în considerare și trendul actual, care pare să se îndrepte către display-urile 3D ce nu vor mai avea nevoie de ochelari. Gigantul japonez Nintendo, alături de viitoarea sa consolă 3DS, se află în prima linie a acestei „ofensive”.

Dacă totuși v-ați hotărât să investiți într-o alternativă 3D deja existentă pe piață (fie ea televizor 3D sau 3D Vision), alegeți cu atenție soluția care vi se potrivește cel mai bine. Pe lângă calitatea redării tridimensionale și cea a jocurilor sau software-ului vizat, aveți grijă să testați mai întâi echipamentul pe care aveți de gând să-l achiziționați și mai ales ochelarii atașați. Folosirea intensivă a acestora poate duce la dureri de cap sau ochi, ergonomia acestor echipamente variind de la un model la altul. De asemenea, cei care poartă deja ochelari de vedere ar trebui să fie și mai atenți, pentru a fi siguri că viitorii ochelari 3D se „împacă” cu cei existenți. Happy 3D gaming!

■ Cosmin Aionită

Just Cause 2
Blowing shit up in 3D!

3D mic și drăguț - Trine!

Picked up: Experience



Half-Life 2



Call of Duty: Black Ops



To be or not to be... GOD!

inFAMOUS 2

GEN ACTION PRODUCĂTOR SUCKER PUNCH DISTRIBUITOR SONY COMPUTER ENT LANSARE VARA 2011 ON-LINE INFAMOUSTHEGAME.COM PLATFORME PS3

Întrebarea asta mi-a bântuit copilăria. Să fiu sau să nu fiu Dumnezeu. Nu-mi puneam deloc problema existenței unui Dumnezeu, să ne fie clar, ci doar cochetam cu ideea de a mă transforma eu însumi în Dumnezeu. Și de ce nu... Aveam toate calitățile necesare, se puneau doar problema dacă merită sau nu. Merită să îți iei pe cap problemele tuturor, să încerci să le găsești o rezolvare, dar în așa fel încât să nu te arăți, iar necredincioșii să poată spune că au făcut-o prin propriile puteri? Iar apoi mi-am zis: ce-ar fi să ies din tipar și să fiu eu Dumnezeul ăla care apare pe cer, care le arată muritorilor biciul și morcovul și care le dă de ales între rai și iad cu o prezentare în PowerPoint? Poate așa se va pune odată punct disputelor religioase, poate lumea va începe într-adevăr să facă ce spune popa și nu ce face popa, poate totul va intra dracului pe un făgaș normal. Dar apoi eram distras de o mașinuță, de un trenuleț sau de o minge și lăsam baltă reveriile mele mistice pentru a doua zi. Doar ce naiba, oameni suntem, porci mâncăm.

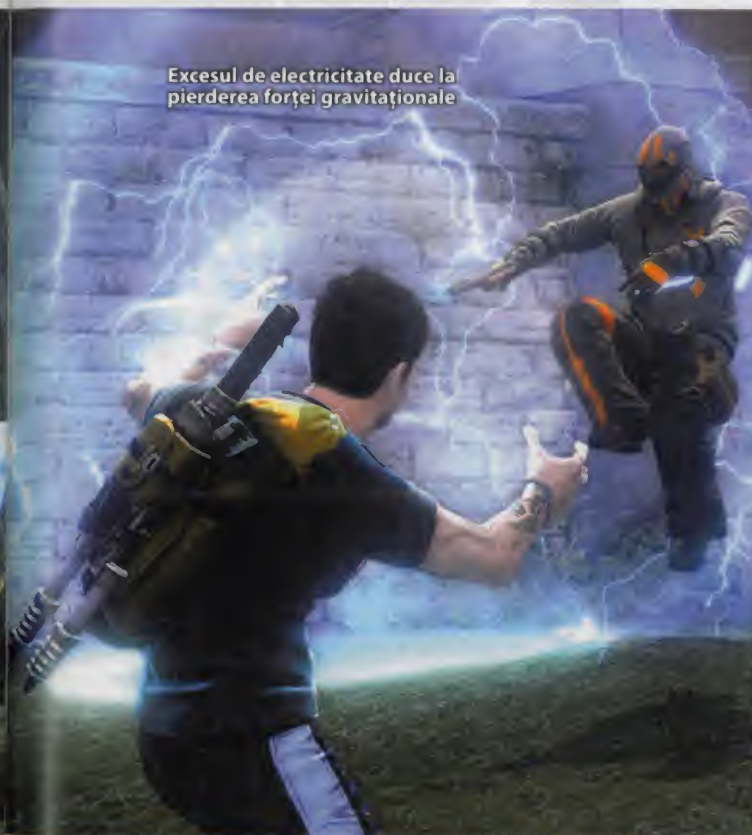
De ce Dumnezeu? Pentru că Sony, în campania de milioane de euro pentru promovarea acestui joc, te întreabă dacă ai vrea să fii și tu unul.

M-a distrus nonșalanța cu care ne întreabă dacă nu am vrea să fim și noi Dumnezeu. Oare Sony știe într-adevăr câți Dumnezei sunt și la care ar trebui să ne închinăm pentru ca inFamous 2 să fie un joc de calitate superioară?

Joaca de-a Electrica

Nimeni nu se pune cu companiile de genul Electrica, DistriGaz sau altele care țin în viață o națiune întreagă. Cum ar fi să devii independent, să nu mai ai motiv să plătești întreținerea, să nu mai te intereseze dacă vecinii vor sau nu să pună centrală termică de bloc pentru a scăpa de grija frigului în iarnă ce se apropie? Ei bine, Sucker Punch și Sony ne aduc pe ecrane imaginea unui individ care este în stare să controleze electricitatea. Doar se uită urât la un mixer și acesta începe să se invârtă de frică în jurul ștecherului, se răstește la un troleibuz și acesta te duce pe gratis până

nici lui Cole nu i-a fost ușor. Când era mic, copiii făceau mișto de el deoarece nu se putea de-a juca de-a v-ați ascunselea pentru că se aprindeau toate becurile din preajmă, când era adolescent nu putea să pupe o fată că o curenta de-i scula părul în cap, iar acum, la maturitate, toată lumea încearcă să-i găsească priza pentru a se alimenta etern la el. De aceea, după evenimentele din inFamous 1, lansat în vara lui 2009, Cole și-a băgat picioarele în tentativa lui de a avea o viață normală și a plecat spre



Electrizant fără păr

mirajul New Marais, un New Orleans virtual, plin de misticism și promisiuni pentru a-și ține puterile sub control, măcar cât să-i poată da în cap fără să lanseze un fulger ce ar nivela jumătate de oraș.

Dar cum niciunui onanist nu i se face viața ușoară pe lumea asta, Empire City, locul său de baștină, este distrus de o explozie masivă. Ce să fie oare? Nimeni altul decât The Beast. Această Bestie infernală este un fel de Terminator venit din viitor, ce vrea să-i ia gâtul lui Cole într-un efort disperat de a-l reduce pe acesta la tăcere înainte să-l prindă cu pantalonii-n vine în spatele Carrefour-ului din Colentina. Iată cum Cole trebuie, din nou, să își ia în serios rolul de dinam uman și să se pună de-a curmezișul în calea Bestiei.

New Marais este casa unui mare om de știință care

deține cheia necesară distrugerii Bestiei. Bineînțeles, pentru a face rost de cheia ce a închis seiful în care era păstrată cheia sfârșitului, Cole începe să dea cu brandul în stânga și-n dreapta. Prins într-o aventură la fel de epică precum cea din Stăpânul inelelor, dar care se putea termina la fel de ușor cu aruncarea inelului în furnal de pe spinarea unuia dintre șoimii giganți, prieteni cu Gandalf Albul cel Galben, Cole trece prin tot felul de întâmplări demne de Harap Alb, până să poată... nu știu... învinge Bestia?

Marea găselniță a jocului se pare că este posibilitatea de a juca inFamous 2 în două moduri complet diferite. Cole poate alege să fie un om bun, cu frică de Dumnezeu, care face totul urmând regulile complicate ale bunului simț, sau poate să-și bage picioarele în tot

ce ai tu sfânt, să dea frâu liber tendințelor sale pidosnice, să tragă șuturi în fund cățelilor pe stradă și să se ia de păr cu fiecare polițist comunitar care are ghinionul să-i iasă-n cale. Jocul pare a fi structurat în misiuni bine delimitate care, din nefericire, au același final, indiferent de modul în care alegi să le faci.

Exemplul cel mai potrivit pentru afirmația de mai sus sunt cele două trailer-e ale aceleiași misiuni. Cole trebuie să ajungă la ascunzătoarea unui bandit notoriu, depravat și nedus la biserică. Pentru a face acest lucru, are de ales între a asculta de sfaturile unui bătrân care arată ca Elvis sau a urma căile nebătute urmate de o tânără practică la voodoo-ului de



stradă. Primul trailer urmărește un Cole curățel, care poartă un pieptene în buzunarul de la spate și codul bunelor maniere la subraț, care încearcă să elibereze niște ofițeri de poliție (?), cu ajutorul cărora va da năvală în casa magnatului crimei. În cel de-al doilea, vom avea de-a face cu un Cole nebărbierit, în trening și pantofi cu moț, care va încerca să deschidă porțile hogoacului cu un tramvai. Evident că tramvaiul trebuie să își ia un pic de avânt, preț de câteva cvartale, timp în care pe Cole îl vânează New Marais' finest.

Acum urmează partea de doi lei. După ce vei deschide porțile despre care vorbeam mai sus, acțiunea este aceeași. Nimic diferit pentru cele două scenarii. Adică este ca și cum ai alege într-o seară să ieși în oraș să te faci muci. Poți alege să începi cu RockStadt, după care te duci în Britannia și termini în Iordan sau să te duci pentru început în Festival, după care un pic în Fifi, iar apoi culminezi cu un JPP. Faza e că rezultatul tot același e, tot la tine în pat ajungi. Așa și cu ăștia. Fie că te dai cu albi sau cu negrii (vorbesc metaforic), tot trebuie să te faci frate cu dracul ca să treci podul.

Cam atât despre inFamous 2 în cazul acestui preview. Mai multe tot anul acesta, când se va lansa jocul.

Koniec

Batssassin's Creed

Acum doi ani și ceva aveai dubioasă onoare de a citi tot în această ilustră publicație un preview pentru Batman - Arkham Asylum scris tot de subsemnatul. Pe atunci avusesem puțin contact cu Batman ca personaj (mai exact, câteva filme, episoade de desen animat, un pic de Batman of the Future și niște Justice League). Din cauza acestei experiențe predominant-cinematografice, nu am avut prea mare interes pentru Moș Batman și Prietenii Săi (e doar vina lui Joel Schumacher). Odată cu Nolan, care a avut gonade să revitalizeze franciza, Batman a început să devină super-eroul meu preferat (detronându-l pe Wolverine).

Pentru cei care trăiesc sub o piatră (doamne, omule, vorbesc cu tine aproape în fiecare număr. Mută-te odată!), Batman e un super-erou răsărit în epoca de aur a benzilor desenate interbelice și, ca toate personajele de la acea vreme, era, la standardele contemporane, la limita ridicolului (numai bun de parodiat în Watchmen). Salvarea lui a venit în anii 80, când Frank Miller (tata lui Leonidas) l-a scos de la naftalină și l-a reimaginat în Dark Knight. L-a predat mai târziu ștăfeta lui Grant Morrison, care e autorul unora din cele mai întunecate benzi desenate cu protagonistul liliachiu, printre care și al celei pe care a fost bazat jocul precedent: Arkham Asylum.

Bruce și dintr-o dată...

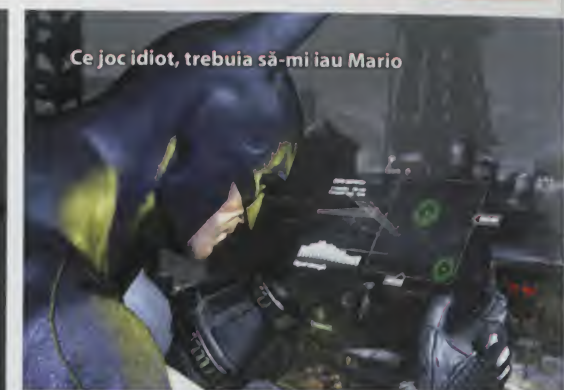
La aproximativ un an de la evenimentele din primul joc, Quincy Sharp, administratorul sanatoriului din Arkham, îi fură laurii lui Batman și se folosește de influența generată de o asemenea publicitate pentru a deveni primarul Gotham-ului. Aflat la putere, Sharp cumpără o bucată mare din mahalalele Gotham-ului, le îngrădește, angajează o firmă privată de securitate ca să le pă-

ARKHAM CITY

PREVIEW



Liliacul pe sârmă



Ce joc idiot, trebuia să-mi iau Mario



Nește glumeți

zească și aruncă acolo toți deținuții din tot mai neîncăpătorul sanatoriu/penitenciar. Singura regulă: „Nu încerca să evadezi!”

Ca o mică paranteză: un lucru mi-a plăcut mai mult la Gothic decât la succesorii săi: atmosfera de colonie-penitenciar. Nu am pretenția de la Arkham City să-mi dea quest-uri în care să lucrez ca pălmaș până ajung să fiu recunoscut în familia lui Scarface (marioneta, nu Pacino), dar tot poate ieși ceva dintr-o luptă de supraviețuire între cei mai violenți și mai neadaptați cetățeni ai orașului Gotham.

În plus, lumea în care ne putem mișca în Arkham City promite să fie de cinci ori mai mare decât cea din Asylum, iar sintagma cheie va fi „free roaming”. Mai precis? Vom avea libertate de mișcare prin oraș. Și mai precis? Va fi un fel de sandbox. Și mai explicit? Va fi Assassin's Creed cu Batman.

Assassin's Creed. Cu Batman.

...

Da.

Batman și vardiștii

Aș putea ocupa două paragrafe cu faptul că nicio dată nu am avut nici cea mai vagă idee ce-i ăla un vardist, dar antagoniștii lui Batman sunt mult mai interesanți. Nu toți, evident. Spre exemplu, nu l-am suportat niciodată pe Penguin, dar Riddler are un loc special în



Cool vision

inima mea, chiar dacă ghicitorile sale sunt de obicei la nivel de grădiniță și abia se abține să nu picteze o linie roșie între puzzle și soluție. În primul joc a fost reprezentat doar prin câteva puzzle-uri, ghicitori și secrete, precum și de o voce enervantă în cască, imposibil de urmărit pentru că venea pe un canal criptat cu o cheie de 512 biți.

Hehe...

OK, deci în criptografie există Limita lui Bremermann, derivată din Teoria relativității și Principiul

incertitudinii al lui Heisenberg (mai pe înțelesul tuturor, chestiile care fac navele din Stargate să zboare!). Această limită spune pe scurt că un computer de dimensiunea Pământului pus să spargă un cifru prin forță brută (încercarea fiecărui caz posibil) ar rezolva o cheie de 128 de biți în mai puțin de o picosecundă, una de 256 de biți în 2 minute, iar una de 512 biți în aproximativ 10 ani. ... la puterea 72. De ce fac o asemenea paranteză? În primul rând, vreau să mă dau mare cu chestiile inutile pe care le știu. În al doilea rând, vreau să exemplific potențialul



Pentru fata asta doar, aș cumpăra jocul...

ARKHAM CITY

GEN ACTION-ADVENTURE PRODUCĂTOR ROCKSTEADY STUDIOS DISTRIBUITOR WARNER BROS. LANSARE VARA 2011 PLATFORME PC, X360, PS3



Arta de a apărea neînviat



personajului Riddler raportat la nivelul la care este folosit. Vreau mai mult de la el decât a oferit Jim Carrey și știu că se poate.

Provocările lui Riddler vor fi prezente și în Arkham City, dar vor fi mai variate și din când în când vor implica interogări. Din păcate, unul din neajunsurile lui Batman e că nu recurge la forță letală niciodată, deci nu vom vedea interogări a la Splinter Cell: Conviction, ci mai degrabă un ton tot mai amenințător până când cel interogat pierde controlul asupra funcțiilor sale fiziologice și cedează.

Începutul jocului ne va introduce în Arkham City cu scopul de a o salva pe Catwoman de către un Two-Face care încearcă să o execute (nu vă mai gândiți la prostii) cu scopul de a câștiga respect și de a nu fi asaltat la dușuri. Catwoman în general variază între rival, aliat sau interes amoros pentru Batman, nefiind aproape niciodată antagonistă în toată puterea cuvântului. Unele voci speră la scene cooperative, dar Rocksteady nu vor să dezvăluie mai nimic. Designul celor două personaje este aproape perfect. Catwoman arată aproape la fel ca

MuHuHaHaHa!



în seriile vechi de desene animate, în timp ce partea arsă a lui Two-Face arată mai puțin comic și mai mult viscerală în stilul din The Dark Knight al lui Christopher Nolan.

Alte personaje confirmate au fost domnișoara Harley Quinn, în reluare și în continuare obiect al obsesiilor cel puțin unui colaborator LEVEL, Victor Zasz, acest Ted Bundy al Gotham-ului, Joker (Luke Skywalker a declarat că e ultima oară când face voice acting pentru acest rol și, după părerea mea, e o pierdere mare) și Hugo Strange, un psihiatru care în mai toate versiunile sale (bandă desenată, desen animat, etc.) e mândrul posesor al secretului pe care-l împart Bruce Wayne și Batman, iar un trailer ne confirmă aceasta și pentru Arkham City.

Bat-ai?

Ok, nu.

Unul din punctele forte ale gameplay-ului din Arkham Asylum a fost fără îndoială combatul în cele două forme ale sale. Deși prefer de obicei abordarea mai „pe furișatelea” de a neutraliza inamicii, câteodată aleg să sar în mijlocul lor și să-i obliterez cu forță brută. Ce mi-a plăcut la Arkham Asylum a fost că, deși jocul te încuraja să fii cât mai stealth, nu te penaliza în momentul în care intrai în luptă corp la corp, cum o face Assassin's Creed sau seria Thief. Sistemul „freeflow” (în care nu trebuie să te concentrezi pe un inamic, ci mai degrabă te lupți cu toți odată) din primul joc își va face apariția și în continuare, cu unele modificări. Printre aditii se numără abilitatea de a contra mai multe atacuri concomitent, de



Uneori e mai sănătos să dispari

a prinde proiectile din aer și a le arunca înapoi către sursă, posibilitatea de a dezlănțui o serie brutală de lovituri asupra unui singur inamic și o mult mai variată folosire a gadgeturilor în luptă. Un exemplu dat de Rocksteady a fost sprayul explozibil pe podea sau chiar pe spatele unui inamic în timpul luptei.

Deși lupta a fost foarte bine pusă la punct (simplistică, dar suficient de variată), părerea mea e că partea de stealth a fost deficitară. Chiar dacă din punct de vedere

luite sunt un localizator de semnal și bombe cu fum care ne vor face viața mai ușoară în momentul în care vom vrea să scăpăm de urmăritori.

Producătorii au luat aminte și la faptul că 99% din jucători au terminat jocul având impresia că se luptă cu schelete într-o lume albastră din cauza detectivelor mode-ului prea tentant de folosit ca să-l oprești vreodată, așa că l-au lăsat pornit de la bun început și l-au schimbat cu un sistem de realitate augmentată (cam cum vedea Arnie în Terminator, dar fără filtre de culoare) care va servi aceleași scopuri ca și în primul joc, precum și unele noi. Vocea din urechile noastre, în schimb, nu va mai fi cea a Barbarei Gordon (Oracle), ci a lui Alfred.

Free roamingul printr-un oraș cu blocuri înalte lasă loc liber și unor noutăți în materie de deplasare, cum ar fi un mod de zbor continuu (agățare de clădiri și planare repetată) pentru survolarea orașului sau căderea liberă pentru un asalt vertical devastator. În plus, lumea deschisă va avea tone de quest-uri și obiective secundare, cu mențiunea că Rocksteady vrea să nu ne lase să uităm de obiectivele prioritare sau care

necesită o rezolvare urgentă.

Nu pot să închei altfel decât cu optimism acest preview, pentru că Rocksteady au dovedit că sunt băieți capabili cu Arkham Asylum și nu aștept mai puțin pentru Arkham City. Oricum, până în toamna lui 2011 mai este timp să apară mai multe detalii și poate se răzgândesc și în legătură cu multiplayer-ul pe care voiau la început să-l bage. Dacă nu... asta e. Oricum, nu prea are cum să fie prost.

La urma urmei, e Assassin's Creed.

Dar cu Batman.

Paul Policarp



Fratele lui, Six-Face, e și mai enervant. Cară zarul ăla peste tot

Ai cinci secunde să-mi spui care mi-a ascuns biscuiții



strategic aveai multe posibilități (deplasare prin guri de aerisire sau pe deasupra capetelor viitoarelor victime), din cauza platforming-ului rudimentar, stealth-ul a fost limitat. Atenție, nu slab, doar limitat. Îmi amintea de un Splinter Cell diluat (Șprițăr Cell?). Sper ca inovațiile să fie prezente și în această abordare de joc, nu doar pe cea de bătă-n cap.

Dat fiind că vom porni la drum cu toate gadgeturile din primul joc, logica dictează că vom face rost și de altele noi pe drum. Două din gadgeturile noi dezvă-

La mine sau la tine?



Baaaaatzaaaaaa!

Revitalizarea unei legende

TOMB RAIDER

GEN ACTION-ADVENTURE PRODUCĂTOR CRYSTAL DYNAMICS DISTRIBUTOR SQUARE ENIX LANSARE IARNA 2011 PLATFORME PC, X360, PS3

În vremuri îndepărtate, când jocurile veneau pe CD-uri fabricate la sud de Dunăre și sprite-urile bidimensionale erau încă la putere, primul titlu al seriei Tomb Raider a revoluționat industria, introducând o serie de concepte folosite chiar și în zilele noastre. Pe lângă impresionanta grafică tridimensională, care funcționa însă fără probleme și pe un 486, jocul celor de la Core Design a reușit, pentru prima dată, să impună un personaj principal de sex feminin - Lara Croft. Această mișcare nu s-a adresat doar publicului hardcore (format în principal din „masculi feroce”) și a reușit primul pas în vederea îndeplinirii unei misiuni aproape imposibil de realizat până în acel moment: transformarea fetelor în jucătoare înrăite. Nu puține au fost reprezentantele sexului frumos care, prin intermediul jocurilor seriei Tomb Raider, au abandonat definitiv păpușile în favoarea lucrurilor mai serioase, cum ar fi mouse-ul, tastatura sau un controller.

Astfel, bucurându-se de un succes imens în rândurile gamerilor de ambele sexe, Lara Croft și-a continuat aventurile într-o serie parcă interminabilă de jocuri. Însă calitatea acestora a început să devină invers proporțională cu numărul pe care-l purtau în coadă. Într-un final, după un Tomb Raider: Angel of Darkness dezastruos, studioul Core Design a fost „eutanasiat” de propriul publisher, Eidos. Franciza Tomb Raider le-a fost încredințată celor de la Crystal Dynamics, autorii altor serii faimoase, precum Legacy of Kain sau Pandemonium. Astfel, începând cu 2006, Lara a cunoscut o nouă tinerețe, iar trei noi jocuri Tomb Raider au fost lansate sub egida Crystal Dynamics: Legend, Anniversary și Underworld. Concurența s-a dovedit a fi însă prea puternică chiar și pentru o eroină atât de „dotată”. Seria Uncharted a celor de la Naughty Dog (proiect condus, culmea!, de Amy Hennig, o fostă angajată a Crystal Dynamics) și al său personaj central - Nathan Drake - au reușit să-i sufle Larei Croft titlul de „Indiana Jones contemporan”.

Și pentru că schimbarea radicală de direcție era cerută insistent de noul „patronat” de la Square Enix, cei de la Crystal Dynamics s-au conformat și au transformat viitorul Tomb Raider într-un adevărat reboot pentru serie.

A Survivor is Born

Uitați aproape tot ce știți despre Lara Croft sau Tomb Raider. Noul joc se reîntoarce la originile eroinei noastre preferate și o prezintă drept o tânără de 21 de ani, abia ieșită de pe băncile școlii. Chiar și la această vârstă fragedă, setea de aventură a Larei este mai mult decât evidentă, aceasta îmbarcându-se la bordul navei Endurance, în căutarea primelor artefacte din carieră. Totuși, în urma unei furtuni, ambarcațiunea condusă de căpitanul Conrad Roth naufragiază pe o insulă misterioasă. Tânăra eroina se trezește singură, despărțită de restul echipajului, într-un peisaj care amintește mai mult de filmele de groază decât de junglele luxuriante din precedentele titluri ale seriei.

Încă din prima scenă a jocului, devine limpede faptul că noul Tomb Raider este complet diferit de ceea ce am experimentat în vechile jocuri. Lara este nevoită să scape dintr-un soi de cocon dezgustător, unde este gătită la foc mic de un trib cu orientări canibalice. Producătorii se laudă cu faptul că, de această dată, Lara

Press Right Trigger to climb...

All tied up and ready for lunch



Doctorul Au-mă-doare...



Rahan, tu ești?

va simți cu adevărat frica, situațiile în care este aruncată eroina putând ajunge la un grad de violență ieșit din comun. Jocul capătă astfel un iz pronunțat de survival horror, unii inamici fiind capabili să o ciopârțească (la propriu!) pe tânăra aventurieră dacă li se oferă ocazia. Și arsenalul este adaptat acestei noi direcții: Lara are acces la început doar la unelte de bază (daltă de spart gheața sau arc), urmând ca pe parcursul jocului să găsească arme convenționale, cum ar fi un pistol sau un shotgun. Pe lângă restricționarea muniției la cantități foarte limitate, Crystal Dynamics a hotărât să schimbe în mod radical și modul în care vor avea loc luptele armate. Dacă, în vechile jocuri ale seriei, ochirea inamicilor se realiza mai mult sau mai puțin automat, țintirea în noul Tomb Raider va fi lăsată liberă, la latitudinea jucătorului, ca în mai toate shooter-ele moderne.

De asemenea, modul în care este percepută lumea de joc a fost complet schimbat. Întreaga acțiune din viitorul Tomb Raider urmează să aibă loc într-un mediu open-world, constituit de insula pe care au naufragiat supraviețuitorii de pe Endurance. Nu vă imaginați totuși o libertate de mișcare în stilul Grand Theft Auto sau Assassin's Creed. Noua aventură a Larei este structurată într-un mod care aduce aminte mai degrabă de Soul Reaver sau mai proaspătul Darksiders. Astfel, insula este împărțită în mai multe porțiuni, accesul la unele dintre acestea fiind restricționat la început. Lara va trebui să dobândească noi abilități pentru a putea explora întreaga insulă, modul în care au gândit povestea cei de la Crystal Dynamics dictând progresia în joc. Spre exemplu, la un moment dat, domnișoara Croft va fi nevoită să-și salveze viitorul mentor, căpitanul Conrad Roth, de la care va deprinde noi abilități ce o vor ajuta în aventura sa.

Insula nu este împânzită în totalitate de pericole,

ci există unele tabere pe care Lara le poate folosi drept refugii, unde se vor putea combina diferite obiecte pentru a obține skill-uri sau arme noi. De asemenea, aceste adevărate sanctuare vor putea fi utilizate drept mijloc de transport rapid între diferitele părți ale insulei, precum și, cel mai probabil, ca puncte în care se va putea salva progresul din joc. După cum spuneam mai devreme, accentul va fi pus pe supraviețuire. Pe lângă armele și obiectele necesare îndeplinirii anumitor sarcini, Lara va fi nevoită să-și facă provizii de mâncare și apă potabilă.

Nu va lipsi nici partea de platforming caracteristică jocurilor seriei, însă Crystal Dynamics mai are de tras pentru a perfecționa această componentă, conform spuselor celor care au avut ocazia să încerce versiuni preliminare ale noului Tomb Raider. Cert este că în anumite momente vor fi folosite deja clasicile Quick Time Events, când jucătorii vor fi nevoiți să apese la timp butoanele indicate pe ecran pentru a o putea salva pe Lara din anumite situații critice.

Nu în ultimul rând, partea narativă va juca un rol important în Tomb Raider, insula pe care are loc acțiunea aducând aminte de legendele legate de enigmaticul Triunghi al Bermudei. Endurance nu este nici prima, nici ultima navă naufragiată în acest loc, pe parcursul aventurilor sale, Lara întâlnind nenumărate epave, care datează din diferite perioade temporale. În ciuda faptului că viața sa este la mijloc, domnișoara Croft nu se va da înapoi de la rezolvarea acestui mister.

Lara is dead. Long live Lara!

Crystal Dynamics sunt decise să lase în urmă tot ce a însemnat Tomb Raider în trecut. Astfel, pe lângă maturizarea evidentă a viziunii artistice și a conceptului gra-

fic, mult mai întunecate decât în precedentele titluri ale seriei, Lara și-a pierdut aspectul de păpușă siliconată, eroina având acum proporții mult mai... naturale. Tot în încercarea de a umaniza și mai mult acest personaj, s-a renunțat și la serviciile diferitelor fotomodele, folosite până acum pentru a promova imaginea Larei Croft în viața de zi cu zi. De asemenea, pentru noul Tomb Raider, nu va mai fi folosită vocea actriței Keeley Hawes, cea care a interpretat-o pe Lara în ultimele trei jocuri ale seriei (precum și în spin-off-ul Lara Croft and The Guardian of Light).

Rămâne de văzut dacă toate aceste schimbări vor avea efectul scontat. Răspunsul la această întrebare îl vom avea, cel mai probabil, spre sfârșitul anului, când noul joc al celor de la Crystal Dynamics va fi nevoit să-și dovedească superioritatea în fața principalului contracandidat - Uncharted 3: Drake's Deception.

■ Cosmin Aionită



THE LAST GUARDIAN

Ultimul stinge lumina!

GEN: ACTION-ADVENTURE PRODUCĂTOR: TEAM ICO DISTRIBUITOR: SONY
COMPUTER: ENTERTAINMENT ONLINE WWW.JP.PLAYSTATION.COM/SCE/J/
TITLE/TRICO LANSARE Q4 2011 PLATFORME: PS3

După excelenta experiență cu AC2 și multiplayer-ul din Brotherhood, mi-a venit o poftă greu de stăvilit, așa că am rejucat primul Assassin's Creed, cu gând să-i oferă o a doua șansă. Din păcate, am constatat că prima dată avusesem perfectă dreptate să mă supăr pe el pentru repetitivitatea imbecilizantă a misiunilor secundare și a gameplay-ului în general, așternut ca un șablon cât se poate de evident și foarte dăunător unui open-world. Totuși, momentele plăcute petrecute alături de sequel m-au făcut să-l tratez cu mai multă îngăduință. Ele, alături de minunatul decor geografic, istoric și arhitectural. Partea surprinzătoare și pentru mine a fost că într-un timp relativ scurt, misiunile și povestea n-au mai contat aproape deloc. M-am trezind călărind în voie pe frumoasa hartă, admirând priveliști și plimându-mă prin forfota orașelor, ca apoi, ocazional, să mă cocoț pe vreo construcție mai înaltă pentru a putea contempla opera celor de la Ubisoft în plenitudinea ei. Mi-am dat seama, așadar, că jocul și-a făcut banii chiar și numai prin atmosferă, prin mesajul vizual și puterea lui de relaxare, dincolo de orice alt considerent care în mod normal ar cântări greu în evaluarea „investiției”. Ei bine, dacă nu ați prins la vremea lor ICO și Shadow of the Colossus, lucru deloc improbabil, ar trebui să faceți tot ce vă stă în putere să le jucați, fiindcă se concentrează exact pe așa ceva. Deși au ele gameplay, fără doar și poate, din categoria action-adventure, chestia asta nu prea contează sau, mă rog, dispare într-un plan secundar. Primul plan este cel ocupat de experiență, de culoare, de emoție și atmosferă. De jocul cromatic, de lumini și umbre, de alternarea decorurilor largi, provocatoare de agorafobie cu niște pălării în care nu ai cum să nu iei contact cu micul claustrofob din tine. Dacă reușiți să smulgeți vreunui prieten PlayStation 2-ul sau 3-ul cel compatibil cu jocuri de PS2 și câte o copie a fiecărui joc atemenționat – sau și mai bine, să-l convingeți să le parcurgeți împreună în câteva reprize, cu siguranță că nu veți regreta. Ambele titluri sunt dincolo de granița trasată de divele genuri, concepte și convenții ale jocurilor video, într-o zonă în care primează experiența și nu prea e mare lucru de priceput, realizat sau vreo provocare

Dac-ai ști ce mâncare proastă serveau în laboratorul ăla nenorocit...

Șobo-găină cu mănere

Somnul de frumusețe

Hopa sus!

ca atare, ci sunt multe de simțit.

Din păcate, Shadow of the Colossus a apărut destul de târziu în ciclul de viață al PS2-ului, drept pentru care a primit poate mult mai puțină atenție decât l se cuvenea, în umbra Xbox-ului și a iminentului PS3, pe vremea aceea. Iată că Fumito Ueda, lead designer-ul acestor două adevărate splendori virtuale, s-a încordat să ne aducă o nouă experiență pe același „sentiment”, de această dată pentru PlayStation 3: The Last Guardian. În mod ironic, dacă mă iau după acel Q4 2011, care în practică înseamnă că va apărea cândva începutul lui 2012 și cel mai probabil, cu amânările de riguar, își va face loc și mai târziu pe rafturi, pare-se că ultimul gardian va veni să cam stingă lumina și pe PlayStation 3, despre care nu-mi imaginez că va rămâne fără succesori mai mult de doi ani de zile.

A boy and his... ?!!!!

The Last Guardian se vrea o combinație interesantă între elementele din ICO și Shadow of the Colossus. Protagonistul pe care-l controlezi direct, ca și în ICO, este un băiețel gingaș ca o floare, care va avea de navigat prin niveluri parțial în dulcele stil clasic de platformer,

înfruntând și ocolind inamici cu ajutorul mediului și al bunului și bătrânului stealth, cu un minim de agresiune sau - să-i spunem altfel - prin agresiune indirectă. Partea din Colossus vine din prezența unei creaturi gigantice și posibilitatea de a-ți dezvolta o relație cu ea, asemănătoare legăturii dintre Wander și Agro (SoC). Băiețelul, deocamdată fără nume, încearcă să scape din ruinele unui castel gigantic, având pe urme tot felul de soldățești neprietenoși. Acolo se întâmplă ca dubioasa combinație între găină și șobolan (ok, hai să-l zicem grifon, deși nu prea este) să fie inițial prizonieră, legată cu un lanț. Deși inițial aceasta este agresivă față de toată lumea, ea își dezvoltă cu timpul atașamentul față de micuț - lucru valabil și de partea cealaltă a baricadei. De fapt, tot jocul gravitează în jurul doborării barierei între om și animal. Fumito ține morțiș să illustreze natura mistică a animalelor, folosindu-se de instrumentele de ultimă generație nu atât pentru a ne scoate ochii cu efecte speciale, ci

- Nu poți să mergi și tu normal, pe pasarelă?
- Frate, asta e, convențiile genului...



Cred că trebuie să-ți găsim un scaun pe măsură..

din urmă la ea în favoarea unui băiețel fiindcă - țineți-vă bine - în anumite scene de câțărare și unghiuri ale camerei, prive-

mai ales pentru a ne trezi un zvâc în inimă. În acest scop, dorința primordială a fost ca grifonul nostru să se comporte cât mai natural posibil, pornind de la felul în care se mișcă prin lumea de joc și terminând cu reacțiile sale în diferite situații. Jucătorul nu-l va putea controla niciodată direct, ci va trebui să socializeze cu el, să îl cunoască și să folosească ceea ce învață pentru a progresa în poveste. Niște exemple grăitoare ar fi tendința colosului de a o lua la fugă înaintea băiatului pe coridoarele spațioase, care trebuie temperată folosindu-te de orice știi că îi poate atrage atenția pentru a evita un pericol imediat. La fel, dacă ai nevoie de el într-un loc anume, trebuie să înveți cum l-ai putea aduce acolo. În plus, dincolo de faptul evident că imensa creatură îi poartă de grijă micuțului, băiatul, la rândul lui, va trebui să o ocrotească pe aceasta, ghidând-o departe de pericole, scoțându-i lăncile și săgețile din trup și îngrijindu-i rănilor - ba chiar hrănind-o, atunci când e nevoie. Desigur, toate acestea devin puzzle-uri în sine. De cooperare, de navigare, de evitare sau eliminare a adversarilor (deocamdată n-am văzut altceva în afara unor soldați generici în armuri frumos desenate), dar care stau sub semnul prieteniei între om și animal.

De-a-n ce ne jucăm aici?

Atât cât am putut pricepe, designerul urmărește să re-creeze experiența primului contact a omului cu un animal necunoscut - să zicem cu elefantul, într-o încercare timidă de a păstra cât de cât proporțiile. Emoția unui teritoriu empatic necunoscut, tensiunea constantă dată de nesiguranță, bucuria unui gest prin care izbutești să comunici cu gigantul, toate acestea ar trebui să formeze nucleul experienței pe care japonezul încearcă să ne-o ofere, lucrând cu asiduitate. Din păcate, asupra specificităților de gameplay planează încă o mare umbră - cu toate că Fumito a dezvăluit despre coada animalului că va juca un rol important în gameplay și va condiționa progresul în joc - iar povestea nu este nici ea încă dezvăluită, în afara faptului că finalul va fi unui deschis interpretării personale a fiecărui jucător. Din câte am văzut, nivelurile sunt pline ochi de butoiașe, pe care le poți folosi și la căsăpirea soldațelilor, dar și pentru a-l astâmpăra foamea partenerului tău cu pene și blandă sau pentru a-l atrage atenția că este cazul să-și mute coada într-un loc anume.

O parte destul de caraghioasă în dezvoltarea jocului este că, inițial, protagonistul trebuia să fie o „ea”, adică o fetiță mică și lipsită de apărare. S-a renunțat în cele

liștea văzută de sub fustița ei scurtă ar fi fost ofensatoarea OK băieți, am priceput, dar nu există și fetițe care să poarte salopetă sau pantalonași, fie ei și scurți? În plus, din câte am auzit, există suficient public pervers interesat și de mici băiețel - nici nu vreau să mă gândesc ce furori ar face prin Belgia o vedere de jos a micuțului găfăind în timp ce se cocoată pe șobogăină...

Răbdare și cârnați

Dacă știți care-l treaba cu interesantele creații ale Team Ico, în mod sigur veți sta ca pe jar în lunile următoare

re așteptând noi vești despre The Last Guardian. Dacă nu, aflați că sunt pe rol două bucăți remake-uri High Definition ale ICO și Shadow of the Colossus, care vor aduce experiențele respective de joc în actualitate și pentru cei care le-au ratat, la vremea lor (mulți, din câte am constatat). Eu unul sunt încântat și abia aștept să pun mâna pe toate trei fiindcă, sincer vorbind, acești producători sunt printre puținii capabili să exploateze inteligent o consolă de jocuri video pentru a transmite o stare, un mesaj și pentru a relaxa publicul într-un mod constructiv și cu siguranță pe o notă radical diferită față de orice alt titlu, fie el casual sau „hardcore” (oarecum antitetiv cu noțiunea de consolă, nu-i așa?). Fiți pe fază, că urmează!

Caleb



Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

Religia,
moartea pasiunii

DEAD SPACE™ 2

De când lumea și pământul, prostimea a căutat răspunsuri pentru întrebările grele ale vieții în locurile și modurile cele mai nepotrivite. Când primul om cu cap a descoperit că masele pot fi manipulate ca o turmă de oi prin amenințarea cu un Dumnezeu care la în viața asta ca să-ți poată da în viața de apoi, și-a asumat rolul de Dumnezeu pe pământ și a început să ia. Și a luat. Tot. Averii, libertăți, liberul arbitru, năzuințele și speranța. Puțini se deșteaptă și dau vâul la o parte de pe ochi, dar mulțimea este încuiată, închisată și speriată. E mult mai ușor să speri într-o viață de apoi plină de rod și bucurii, decât să te zbați și lupti cu morile de vânt în viața asta, decât să te descătușezi și să lei ce este al tău de drept în această lume. Poate pe mine nu mă credeți când vă spun aceste lucruri, mai ales că nici eu nu sunt unul dintre cei care au ales să-și smulgă jugul de pe umeri, dar poate îl credeți pe Eminescu:

Ah! - zise unul - spuneți că-i omul o lumina
Pe lumea asta plină de-amaruri și de chin?
Nici o scânteie-ntr-insul nu-i candidă și plină,
Murdară este raza-i ca globul cel de tină,
Asupra cărui dânsul domnește pe deplin.
Spuneți-mi ce-i dreptatea? - Cei tari se îngădără
Cu-averea și mânia în cerul lor de legi;
Prin bunuri ce furară, în vici vezi cum conspiră
Contra celor ce dânsii la lucru-i osândiră
Și le subjugă munca vieții lor întregi.
Unii plini de plăcere petrec a lor viață,
Trec zilele voioase și orele surdă.
În cupe vin de ambră - iarna grădini, verdeată,
Vara petreceri, Alpii cu frunțile de gheață -
Ei fac din noapte ziua și-a zilei ochi închid.
Virtutea pentru dânsii ea nu exista. Însă
V-o predică, căci trebură să fie brațe tari,
A statelor greoaie care trebuie-mpinse

Și treblesc luptate războaiele aprinse,
Căci voi murind în sânge, ei pot să fie mari.
Religia - o frază de dânsii inventată
Că cu a ei putere să vă aplece-n jug,
Căci de-ar lipsi din inimi speranța de răsplătă,
După ce-amar muncirăți mizeri viața toată,
Ați mai purta osândă ca vita de la plug?
Cu umbre, care nu sunt, v-a-ritunecat vederea
Și v-a făcut să credeți că veți fi răsplătiți...
Nu! moartea cu viața a stins toată plăcerea -
Cel ce în asta lume a dus numai durerea
Nimic n-are dincolo, căci morți sunt cei munți.
Minciuni și fraze-i totul ce statele susține,
Nu-i ordinea firească ce ei a fi susțin;
Avea sa le aperi, mărirea și-a lor bine,
Ei brațul tău înarmă că să lovești în tine,
Și pe voi contra voastră la lupta ei va mână.
(Mihai Eminescu, Împărat și proletar)

Simboluri falice extraterestre

A consumat etnobotanice

În camera de odihnă

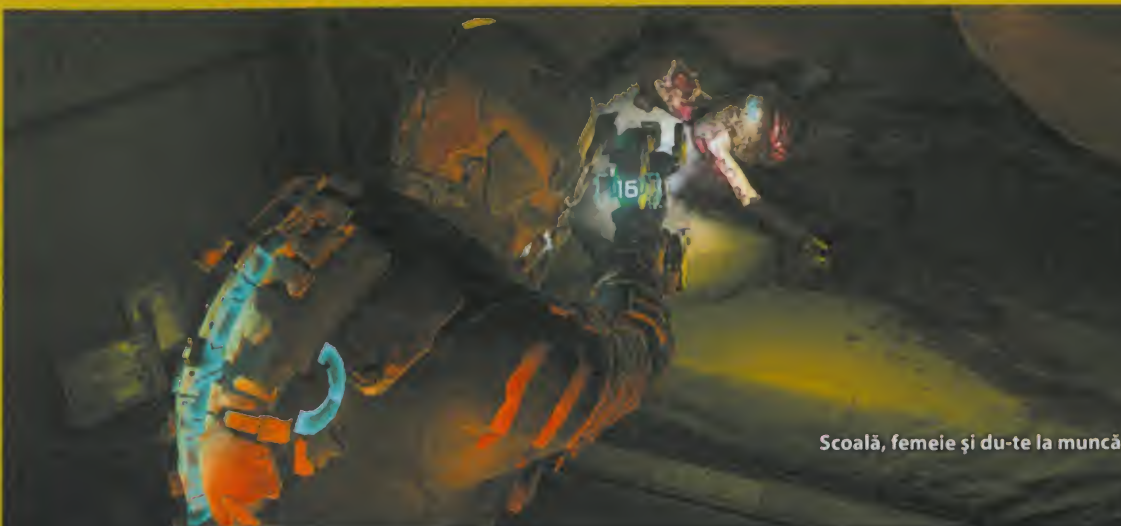
Ți-a stat în gât? Vezi dacă te grăbești...

se materializeze sub forma unei construcții monolitice. După ce reușește acest lucru, plutește în derivă și este salvat de o echipă de aventurieri ai spațiului. Evident, conștiința respectivă este privită de tot mai mulți oameni ca fiind adevăratul Dumnezeu, o religie ia naștere și lumea are din nou încredere în viața de apoi, în cele patruzeci de virgine și în harfe și norișori roz.

Cea de-a doua parte a jocului îl găsește pe Isaac într-o cămașă de forță într-un spital de pe o stație orbitală oarecare. Prin nu se știe ce concurs de împrejurări, 99% din populația stației s-a transformat în necromorfi, iar Isaac trebuie, din nou, să facă rahatul bici și să scape cumva. Pe măsură ce înaintăm în joc, ițele se deznoadă și descoperim că lumea nu este atât de albă și de curată pe cât speram. Preț de doi ani, folosindu-se de miracolele tehnologiei, mintea lui Isaac a fost scormonită constant după secretele pe care monolitul original le-a im-

primat în creierul inginerului odată cu distrugerea sa. Nu de alta, dar dacă s-ar putea controla energiile eminate de acea conștiință extraterestră, cineva ar face foarte mulți bani. Concomitent cu tentativele magnaților economiei, fanaticii religioși încearcă și ei să pună mâna pe secretele minții lui Isaac, iar acesta este prins constant într-un conflict între două facțiuni la fel de vorace și lipsite de respect pentru viața umană, fără nicio persoană în care să aibă încredere. Nici măcar în el însuși, căci, de departe, cel mai periculos dușman al său este chiar mintea sa. Adesea, mintea lui Isaac îi proiectează imaginea logodnicei sale, dar imaginea nu este una idilică, ci de coșmar. Nicole este o creatură a haosului care îl bântuie, îl învinuiește pentru toate cele care s-au întâmplat și îi cere socoteală ce poate fi plătită doar în sânge.

Povestea celei de-a doua părți a jocului este mult mai bine făcută decât cea din primul joc. Mult mai multe schimbări de situații, prietenii nu sunt ceea ce par, iar dacă inițial o alegere pare a fi cea corectă, ulterior îți vei schimba cu totul atitudinea. Măcar pentru poveste trebuie să puneți mâna pe acest joc, deoarece este ca un film bun. Un film în care nu știi la ce să te aștepti în următoarele cinci minute și al cărui punct culminant se lungește ca un orgasm anticipat și prelucrat bine de niște solduri profesioniste.



Scoală, femeie și du-te la muncă

Inginerul pe câmpul de luptă

Diferențele la capitolele de gameplay nu sunt atât de evidente față de jocul original. Nimic care să în- toarcă jocul la 180 de grade. Asta doar la prima vede- re. Camera este la fel, personajul se mișcă asemănă- tor, iar armele sunt aceleași, până să intri cu adevărat în pâine. Primul Dead Space era un pic greoi, iar Isaac era ca un scafandru care se mișcă pe uscat cu o sută de kile de plumb legate de picioare. Un pic logic având în vedere costumul de pe el, ce se îngreuna vâ- dit la fiecare upgrade făcut, și zecile de echipamente pe care le purta cu el, dar mai mult decât deranjant pentru cel aflat de partea cealaltă a ecranului. De data aceasta, producătorii au sărit un pic peste fizica intrinsecă impusă de echipament și l-au lăsat pe Isaac să alerge în voie și să se miște ca un atlet în chilofi de baie. Dar această libertate de mișcare și control mult mai bun al personajului vin cu un preț. Inamici mult mai răi și mai mulți. Un preț pe care l-am plătit bucu- ros. Chiar un chillipir, dacă mă gândesc bine. Pe când primul joc era mai mult atmosferic decât lupta pe via- ță și pe moarte, acesta este un amestec între momen- tele Blair Witch Project în care umbli cu mâna la gură pentru a-ți înăbuși strigătele de frică și proare față de un inamic nevăzut, pe care doar îl ghicești că e lângă tine, și momentele în care nici nu îți auzi urletele printre lătrăturile, mormăiturile, suierăturile și mai știu eu ce alte sunete animalice scoase de haite între- gi de necromorfi asmuțiți pe urmele tale. M-am găsit de nenumărate ori în lupte ce durau minute întregi, în care toate scursurile ladului curgeau spre mine din nenumărate găuri în tavan, podea sau pereți, iar eu nu mai aveam muniție și izbeam cu patul armei, cu



bocancii-44 și mușcam din ei doar pentru a mai supra- viețui câteva secunde. Nu știu ce să laud mai repede, momentele de teroare acută în care mă găseam singur pe coridoare goale, în fața unui geam ce dădea într-o creșă unde o mămică ce-și pierduse mințile chema la pieptul său bebelușul transformat într-o hidoasă arăta- re, sau momentele în care mă blocau în timp ce ale- geam ținta cea mai periculoasă dintr-o ceată de zombi pezevenghi ce îmi cereau cu dezinvoltură să renunț la dreptul meu la viață.

Nici muzica nu-ți face viața mai ușoară. Obișnuit cu jocurile de duzină, în care muzica creează atmosferă și, cu cât devine mai sincopată, anunță o confruntare ce îți pune inima în mișcare preventiv, aproape am sărit din scaun prima dată când, pe o muzică de adormit copiii, un monstru mi-a sărit în spate. Idiotul mușca din mine, iar tot ce auzeam era o voce ce mă făcea să vreau să

dorm. Psihoză, hipnoză... nu știu. Dar nu-mi place când cineva se joacă în halul acesta cu mintea mea. Prea fain.

Vă spuneam că gameplay-ul nu s-a schimbat radi- cal. Armele sunt aceleași cu care eram obișnuiți, funcțio- nează la fel, poate doar una-două dintre ele sunt un pic mai puternice. La fel le poți îmbunătăți, la fel le poți schimba între ele și la fel faci rost de bani pentru a cum- pări arme și costume noi sau muniție. Întrebi cum faci rost de bani? Simplu. Calci în picioare cadavrele peste care dai, iar ele au bunul obicei să scape portofelul. Nu glumesc. Chiar calci în picioare cadavrele.

Pe parcursul fiecărui nivel vei găsi camere sigure în care poți sta liniștit cât vrei pentru a studia ofertele din magazinul asezonat cu arme, muniție, noi costume de protecție și truse de prim ajutor, poți salva jocul la cutia foarte bine denumită Save Station sau poți să-ți îmbu- nătățești echipamentul la banca de lucru cu ajutorul power node-urilor pe care le jecmânești din fiecare cutie electrică pe care o găsești. Oricum, planul trebuie făcut foarte bine, deoarece nu poți să îmbunătățești atât fie- care armă pe care o ai, cât și costumul tău. Până la sfârși- tul jocului, vei putea avea doar o armă dusă la maxi- mum și costumul cu majoritatea îmbunătățirilor sale. Cu toate acestea, poți scoate la orice bancă de lucru node- urile dintr-o armă și să le pui în alta, pentru a vedea care dintre ele ți se potrivește mai bine.

După ce vei termina jocul o dată, vei putea reînce- pe campania pe un grad de dificultate mai ridicat, păș- trând echipamentul și armele din jocul deja terminat. Astfel vei putea păstra Plasma Cutter-ul cu toate îmbu-

Îmi șoptește dulcegării în ureche



nătățirile și vei putea testa și celelalte arme în voie. Mai ales că, dacă vei relua jocul, vei descoperi alte și alte ti- puri de costume, mai bune sau mai proaste decât ce aveai la sfârșitul primului joc. Foarte interesant este fa- ptul că fiecare costum îți oferă anumite bonusuri pentru unele arme, făcând alegerea mai ușoară sau mai grea, în funcție de modul în care joci.

Aaah, cu cineva alături

Deși jocul nu are o campanie single player în mod cooperativ, Dead Space 2 are un multiplayer mai mult decât interesant. Un fel de Left 4 Dead, multiplayer-ul din Dead Space 2 nu este cel al unui shooter tipic. Nu există învechitele Capture the Flag, Team Deathmatch sau mai știu eu ce. Nu, aici totul se rezumă la lupta omului pentru supraviețuire. Echipa oamenilor trebuie să facă pe dracul în patru să scape din diferite locuri, iar

cea a necromorfilor trebuie să-i împiedice cu orice preț. Pe parcursul a cinci hărți, oamenii trebuie să atingă di- ferite obiective, să activeze un sistem electric, să apere un generator cât se încarcă, să distrugă un marker și multe altele, în timp ce hordă de necromorfi se aruncă asupra lor. În timp ce oamenii nu au clase, dacă joci cu necromorfil, poți alege între patru tipuri de zombilici.

Niște bebeluși ce se urcă pe pereți, cu ten- tacule ce scuipă pro- iectile, niște băieți în curul gol ce sunt in- credibil de răi la apro- piere, sfârtecând tot cu ghearele, un adult ce scuipă la distanță cu acid și o chestie su-

puroasă și scârboasă ce vomită peste toți cei din apropiere cu un lichid vâscos și incredibil de toxic.

Cu toate că nu sunt clase speciale pentru oa- menii, aceștia cresc în nivel pe măsură ce fac scor și, la fel ca în Call of Duty, fiecare nivel câștigat îți deschide noi arme și upgrade-uri pentru acestea. Astfel că, doar ajuns la nivel maxim, te vei putea bucura de în- tregul arsenal.

Multiplayer-ul creează o dependență nasoală rău de tot și cu greu te vei desprinde de el odată ce te-ai apucat de luptă. Marea sa problemă este în schimb faptul că nu există servere dedicate și nici nu poți intra într-un joc deja început. Astfel că vei aștep- ta o vreme până se vor strânge destui oameni pentru un meci, iar dacă cineva este nevoit să se deconecte- ze în timpul jocului, echipa sa va juca cu un om în mi- nus până la sfârșit, fiind în dezavantaj clar. Cu toate acestea, multiplayer-ul te ține în fața jocului și după ce ai terminat bestiala campanie în single player. Dead Space 2 este un joc cu adevărat complet.

Koniec

VERDICT LEVEL

- ▶ multiplayer-ul
- ▶ single player-ul
- ▶ povestea
- ▶ nu are servere dedicate
- ▶ prea puține hărți pentru multiplayer

PE SCURT:

Un joc pe care merită să dai banii. Este ceea ce așteptam de multă vreme. O poveste bestială, un gameplay excelent, un arsenal cam prăfuit, dar care îți face treaba și un multi- player ce continuă povestea single player-ului.

9.7

Gen: Third person shooter. Producător: EA GAMES. Distribuitor: EA GAMES. Ofertant: GameShop.ro. ON-LINE: multiplayer EA GAMES.

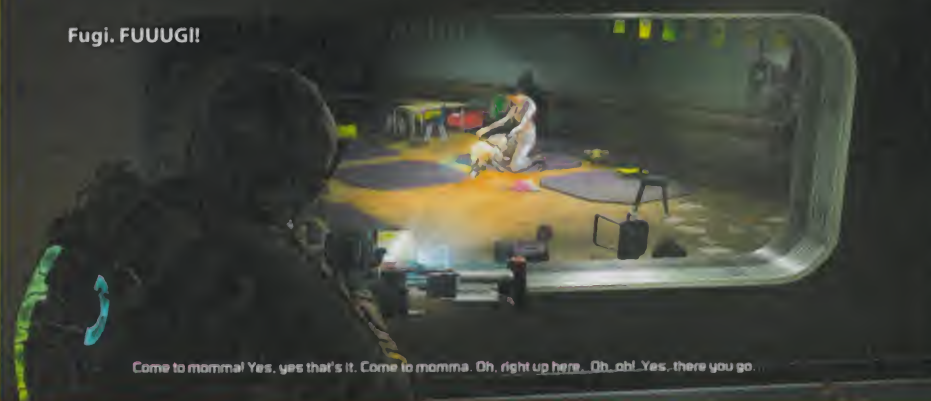
CERINTE MINIME:

Windows XP/Vista/7. 2 GB RAM.

ALTERNATIVA UNDYING

Deși e vechi de când lumea și pământul, Undying este tăcutul jocurilor de oroare. A trecut atât de multă vreme de când nu l-am mai jucat, încălci era să uit de el. Câți ani să fie de acesta? Au trecut deja 10!

Fugi, FUUUUG!



Come to momma! Yes, yes that's it. Come to momma. Oh, right up here. Oh, oh! Yes, there you go.

VERDICT

Ce contează
la o bere:

O bere dintr-o mie

- ✚ GUSTUL
- ✚ TRADIȚIA
- ✚ FOTBALUL
- ✚ PROMOȚIILE



Una apa pură de Harghita

It's About Time

BACK TO THE FUTURE

THE GAME: EPISODE 1

Da, era și timpul să apară Duke Nu ... ptu, drace, poate se sperie și fuge ... să apară un joc decent făcut după un film. Și nu orice film, ci înapoi în Viitor, fenomenul care mi-ar fi încântat copilăria, cum a făcut-o pentru minorii de peste ocean, dacă în '85 nu aș fi avut doar patru ani, un televizor alb-negru, două ore de Cântarea României pe zi și jumătate de oră de Teleenciclopedie în fiecare sâmbătă. Eu l-am prins ceva mai târziu. El nu m-a prins în mod deosebit, în sensul că nu am zidit un templu aventurilor temporale ale celor doi călători pe axa Timpului. Am notat prestația lui Christopher Lloyd în rolul confuzului doctor Emmett

Brown și l-am remarcat pe eternul adolescent Michael J. Fox (care pe atunci mi se părea un fel de Ștefan Bănică Jr. al lor minus complexul Regelui, deși muncea o chitară în Back to the Future 1, și de care a început să-mi placă mai mult abia după ce am văzut Casualties of War și serialul Spin City). Desigur, nu am uitat de mașina timpului, un DeLorean DMC-12 pimpuț până în măduva bujiilor, care, până la apariția DeSoto-ului detectivilor Sam și Max, se situa pe primul loc în topul preferințelor mele auto. Dar cam atât. În alte cuvinte, n-am jubilat când Telltale au anunțat un joc Back to the Future. Sau cel puțin nu cum am făcut-o atunci când am auzit de Tales of

Monkey Island. Și nici nu m-am repezit la el decât atunci când alternativa era într-adevăr sumbră: un Dungeons fără patch-uri. Adică la două luni după lansare. Înainte să-l lau la butonat s-a simțit nevoia unei revizionări a trilogiei, poate am pierdut sau am uitat eu ceva. Mda, la fel. Am schițat câteva zămbete la primul, parcă mi-a venit să răd în al doilea și am făcut puțin zgomot în al treilea. Drăguțe filme, dar trebuia să fii acolo și atunci. Nici nostalgia nu mai e ce-a fost...

Trecutul îmbibat al omenirii

Îmi permit să vă plictisesc cu „amintiri din copilărie” și subtilturi mironoviene din două motive. Unu: Back to the Future este creat în mare parte pentru oameni CU amintiri din copilărie, vagi ca ale mele sau vi-de ca ale producătorilor jocului. Doi: e bine să aflați cam în ce dispoziție mă aflam înainte să mă apuc de joc. O parte curiozitate (vorbim, totuși, de Telltale, ei nu au avut pe Guybrush), trei părți lehamite (joc după film, bleah), un mix numai bun cât să-i cer lui Kimo alt joc, sau să revin la Dungeons, dacă prima jumătate de oră nu mă convinge. N-a fost nevoie de o jumătate de oră. După primul sfert (din cele șase cât a durat jocul) am simțit nevoia să mă întorc la Kimo și să-l informez pe un ton ridicat că „rahatul ăsta e chiar interesant”. În cazul nostru, „rahat” e folosit ca un cuvânt de alint și mare respect. Și am voie să spun „rahat” pentru că însuși Doc Emmett își permite să pronunțe cuvântul cu R (la ei e S) la începutul jocului. Și al filmului, dacă stau bine să mă gândesc. Mai încolo se rezumă doar la Marele Scott, dar deja i-a ieșit porumbelul.

Cum Kimo nu era prezent, vă transmit vouă: „this shit's good, maaan!”. Nu copiați plot-ul filmelor, deci aveți parte de o aventură nou nouță și interesantă care



mai bine hachițele călătoriei în timp. Christopher Lloyd revine în rolul doctorului Emmett Brown și, mă bucur să vă anunț, că e într-o formă de zile mari. Restul actorilor, alții decât cei din distribuția originală, fac o treabă excelentă, rezultatul fiind un voice acting mai bun decât în multe producții de zeci de milioane de dolari. Jocul re creează atmosfera și elementele specifice trilogiei în cel mai mic detaliu, reușind să-mi provoace până și mie (v-am spus mai sus că trilogia Back to the Future nu a avut o prea mare influență asupra mea) un acces destul de puternic de nostalgie. Nu e nevoie să fii obsedați de filme pentru a aprecia jocul celor de la Telltale. Dacă v-a plăcut cătuși de puțin filmul, vă veți distra de minune în Back to the Future: The Game. Bineînțeles, pentru fanii hardcore există destul de multe trimiteri (unele subtile, altele pe față) la filme.

Condensatorul de Puzzle

Back to the Future: The Game este un adventure de nouă generație, ceea ce înseamnă că nu vă veți munci mințișoarele prea mult. Puzzle-urile sunt extrem de simple, aș îndrăzni să spun atât de simple încât de vreo două ori m-am poticnit deoarece nu-mi puteam închipui că soluția ar fi chiar atât de transparentă. Eu zic că n-aveți nevoie de ajutor, dar Telltale a fost de altă părere și a introdus un sistem de hint-uri care mi-ar fi fost de folos acum 15 ani în Monkey Island, dar acum îl găsesc



complet inutil. Vă recomand să nu-l activați decât în cazul în care, din diverse motive, sunteți obligați să terminați jocul într-o oră. Păcat, am observat câteva puzzle-uri cu potențial, puteau fi extinse fără a deveni prea complicate, dar care totuși au fost ciuntite de dragul simplificării. Well, nu poți să le ai pe toate, și episoade lunare și cincisprezece ore de gameplay. Dacă nu căutați un quest bătrânesc, cu puzzle-uri complicate, ci o continuare interactivă, plină de farmec și umor (primul episod mi s-a părut mult mai amuzant decât oricare dintre cele trei filme) a trilogiei Back to the Future, scoateți 25 de dolari (aproape jumătate din prețul celor trei filme pe Blue Ray) din buzunar, cumpărați cele cinci episoade și am o bănuială că nu veți regreta.

cioLAN

VERDICT LEVEL



- ▶ umorul
- ▶ atmosfera
- ▶ voice acting-ul
- ▶ foarte ușor

PE SCURT:

Am petrecut o noapte în compania filmelor, aproape trei ore în fața ecranului și am ajuns la concluzia că jocul e mai interesant. Acum îndrăzniți-vă ce-ar suna un adevărat fan al filmelor.

8.5

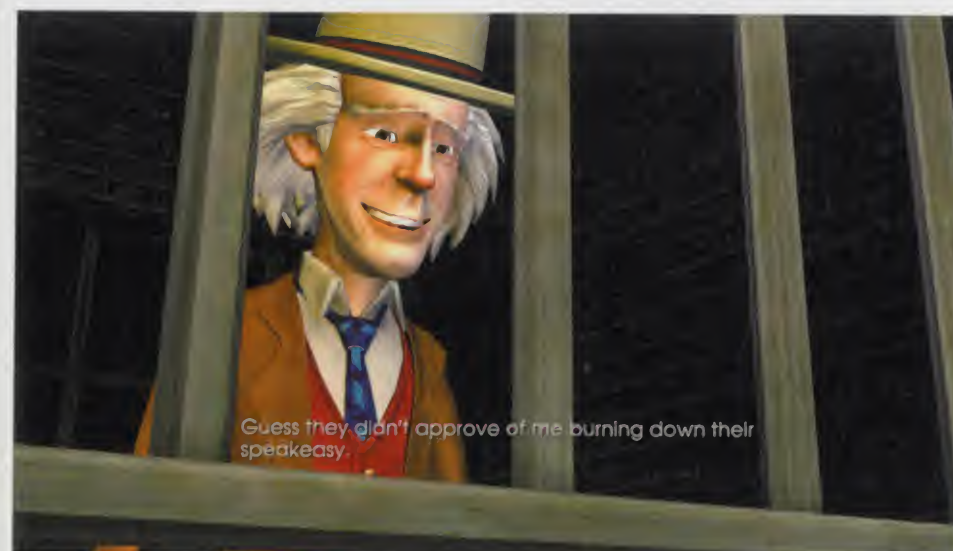
Gen: Adventure Produs de: Telltale Games Distribuitor: Telltale Games

Ofertant: Telltale Games URL: www.telltalegames.com

CERINTE MINIME:
Procesor: P4 3.0GHz Memorie: 2GB Accelerează: 3D

ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Yo, ho, ho and a barrel of fun!



BLOOD BOWL

LEGENDARY EDITION

T.h.e B.e.S.t

Dragul meu camarad de arme cioLAN v-a povestit prin luna februarie a anului trecut 'fricoșata zicanie despre înclăștarea FC Bobălna - Răscuații Curechiu. Un episod negru în istoria sportului, care a lăsat arena și tribunele scăldate într-o mare de sânge... exact așa cum ne place! Între timp, Blood Bowl a devenit BoBo Legendaru', pe care l-am premiat ca TBS frunța al anului 2010. Dacă premiul a căpătat pur și simplu o viață proprie și a luat-o pe calea tiparului înaintea review-ului, nu înseamnă că vă voi lăsa de izbeliște pe voi, preacinstiți cititori care nu piratați revista și hardware-ul, fără o minimă explicație pentru această aparent descreierată decizie a Colectivei Scriitoarești Lievâl. Explicația mea.

S-o luăm de la început. Nu știu alții cum stau cu timpul, însă eu sunt năpăstuit de colaborarea intensă cu trei redacții unite sub acoperișul aceleiași cooperative muncitorești, facultate și responsabilități gospodărești de cel puțin trei ani, în care n-am prea avut vreme și nici

tragere de inimă să bag la maș strategie pe ture sau RPG-uri mai cămoase, cu mici și foarte rare excepții. O dată din lipsa acută de timp, care mi-a dictat să nu aprofundez cel mai recent Civ și mi-a interzis cu strictețe să trag un Heroes cu băjeții, de exemplu, apoi din lipsa unor TBS-uri reușite și de substanță, dacă se poate originale, care să-mi capteze atenția cu adevărat. Pe cioLAN nu l-am prea băgat în seamă cu Blood Bowl la vremea lui, nu din prostie, ci mai mult de frică. Experiența recentă cu ediția șmecherizată a aceluiași joc n-a făcut altceva decât să-mi adeverească temerile: Blood Bowl e genul de joc care te poate face să-ți pierzi serviciul, să ratezi bacul, să pierzi contactul cu societatea înconjurătoare (OK, asta ar putea fi și un mare plus, dacă mă gândesc mai bine) și în general să-ți petreci nopțile visând noi tactici și build-uri pentru echipă sau rememorând meciuri de proporții epice. Partea frumoasă este că, dacă vi s-ar întâmpla așa, măcar n-ați avea de ce să vă rușinați în fața altor drogați virtuali, consumatori de MMO-uri

sau pac-pac-uri, fiindcă Blood Bowl, cu toate stângăciile lui, rămâne o experiență pe cât de acaparantă, viscerală și inteligentă, pe atât de amuzantă și înălțătoare, net superioară intelectual și ca trăire plutonului de jocuri actuale. Producătorii au spus-o de fapt cel mai bine: „Blood Bowl is a cocktail of emotions. You'll be wanting some every day, else you'll suffer from withdrawal symptoms”. Fraților, adevărat vă spun că acest citat descrie BB cu o precizie submilimetrică.

Cocalarul certăreț, strategul tăcut și zeflemitor, sensibilul intelectual cu umor și micuța japoneză isterică

Acestea sunt fațetele personalității mele pe care le-a stimulat Blood Bowl, în egală măsură. Cocalarul din mine tinde să rămână cu privirea lipită de sticlă, uneori, când pe ecran se desfășoară vreun meci de fotbal, virtu-



Nu te crampona de-o micuță căzătură...



Alea iacta est... da' pe care să-l aleg?



al sau de aiurea. Cocalarul din mine ar juca intens FIFA, și-ar dezvolta echipa optim și ar dori o colecție extinsă de trofee care să-i construiască o mândrie și siguranță de sine ca substitut pentru niște calități umane adevărate, care pur și simplu se manifestă și nu trebuie demonstrate. Strategul tăcut și zeflemitor vrea pur și simplu să câștige, cu orice preț, în mod inteligent. Nu ratează nicio oportunitate de a-și face adversarii de cacao și-i bate înima de-i crapă când așteaptă rezultatul unei acțiuni îndelung plănuită. El trăiește pentru fiecare mișcare, oricât de mărunț, din fiecare tură. Sensibilul intelectual cu umor se tăvălește de răs aproape tot timpul la văzul bancului interactiv și animat la adresa fotbalului american, care parodiază în egală măsură toată cultura high fantasy pe care unii penibili o iau mult prea în serios. În fine, micuța japoneză are grijă de jucători, de animăluțele ei. Le dă hăinuțe, tatuaje și cicatrice cosmetice fruri

Recapitulare

Blood Bowl este o competiție nesportivă asemănătoare fotbalului american, în care creaturi precum orci, oameni, pitici, ogri, goblini, haflingi, nemorți, șobo-



Pasa cu boltă, cea mai tare invenție de la pasă încoace

lani, amazoane, nordici și multe tipuri de elfi se înfruntă pe viață și pe touchdown. Cu păruieli zdravene, pase spectaculoase, tactici inedite de acoperire a terenului și instrumente mai mult sau mai puțin legale de care se pot folosi pentru a dezechilibra balanța în favoarea lor. Treaba se întâmplă de-a lungul a 32 de ture per meci, câte 16 de căciulă și 8 pe repriză. În timpul meciurilor, echipa capătă experiență marcând, pasând sau căsăpind opoziția, crescând în nivel și acumulând noi skill-uri odată ce trece anumite praguri succesive de SPP (Star Player Points). Jucătorii își fac turele pe rând, nu simultan, iar elementul central și ticăloșit care face Blood Bowl radical diferit de orice alt TBS este dependența de zaruri. Ea vine din faptul că orice acțiune importantă eșuată rezultă într-un Turnover. Asta înseamnă că nefericitului care-l suferă i se iau restul mutărilor posibile din tură și antrenorul advers are cuvântul. N-ar fi mare lucru, dacă zarul odios n-ar guverna chiar și cele mai simple acțiuni, cum ar fi ridicatul mingii. Dacă arunci „1” natural, acesta echivalează unui Critical Miss și pedeapsa de care vorbeam nu întârzie să apară. Gândiți-vă că un elf zvelt și foarte agil nu prea are probleme în a ridica, arunca sau prinde mingea, în timp ce, când trimiți ditamai Tomb Guardian-ul la ridicat balonul, caracteristica-i agilitate aproape nulă (1) îți va da emoții puternice, fiindcă pe măsură ce un jucător este mai nepotrivit la ceea ce-l pui să facă, cu atât mai





mare devine aruncarea minimă de zar care-i este necesară pentru a reuși.

O altă coordonată majoră, dincolo de pase și touch-down-uri, o reprezintă Tackle Zones și Block-urile. Acestea din urmă reprezintă agresiunile pe care le poți întreprinde împotriva adversarilor, în timp ce Tackle Zones sunt pătratele din jurul fiecărui jucător. Când un adversar încearcă să iasă din tackle zone-ul unui jucător (sau intră și iese, că intratul nu se pune), trebuie să reușească un roll de agilitate pentru a evita obligatoriul atac de oportunitate la care se expune. Poate adăuga puncte la roll, mărindu-și șansele, dacă deține un feat sau skill, precum Dodge sau Stunty. În același timp, cel care-l agită poate avea skill-uri care să-l anuleze pe cele ale jucătorului aflat în mișcare, cum ar fi Tackle pentru Dodge, lăsându-l pe acesta la cheremul zarului, fără niciun ajutor.

Block-urile se bazează pe putere brută. Dacă ataci un adversar de putere echivalentă, poți stabili rezultatul acțiunii aruncând un zar. Dacă ești mai puternic, arunci două zaruri, mărind șansele de a-l da jos sau a nu cădea tu însuși victimă propriului atac. Dacă puterea jucătorului tău este peste dublă față de cel atacat, arunci trei zaruri – situație ideală. La fel se pune și invers. Vă imaginați că la încercarea unui biet goblin de strength 2 de a pune jos ditamai troll-ul de strength 5, acesta din urmă este cel care alege rezultatul, având trei zaruri la dispoziție. Aici intervin asist-urile, care înseamnă să ai jucători nemarcati adiacenți cu adversarul pe care încerci să-l belești. Indiferent de tăria jucătorilor care asistă, pentru fiecare pri-mești +1 la strength. Dacă jucătorul care în mod normal ar asista block-ul este adiacent și cu un alt adversar decât cel pe care-l ataci, respecti-

vil nu poate oferi asistență, cu excepția cazului în care l-ai dotat cu neprețuitul skill Guard. Apoi, zarurile de block pot fi de mai multe feluri. Attacker Down este craniul roșu hult universal, care înseamnă că, în loc s-o dai, ți-o iei în freză și te alegi cu Turnover. Defender Down este rezultatul optim, în care-ți trosnești ținta cum se cuvine, indiferent ce skill-uri are. Both Down combină aceste efecte și ambii jucători sunt puși la pământ (dacă nu au skill-ul Block pentru a evita asta). Defender Stumbles e un fel de Defender Down, dar care poate fi anulat de skill-ul Dodge. În fine, Defender Pushed înseamnă că-l poți împinge pe respectivul într-o direcție (dacă nu are cumva Stand Firm ca să-ți dea peste nas), urmându-l sau nu. Poate părea puțin, dar, ca și în fotbalul american sau în rugby, fiecare centimetru de teren câștigat și dobândirea unei poziții mai bune pot deveni cruciale în economia partidei.

Trebuie să mă opresc aici, fiindcă n-aș termina nici până mâine cu micul ghid ad-hoc și nu mi-ar ajunge nici douăzeci de pagini. Aveți destulă documentație pe net. Credeți-mă pe cuvânt, jocul este foarte complex, dar merită pe deplin învățat și răsplătește pe măsura efortului, atenției și vicleniei puse la treabă.

Legendele Balonului Oval cu Țepi

Trebuie să vă spun c-am încercat înainte de Legendary Edition varianta Dark Elves. Ca game-play, lucrurile au rămas aproximativ la fel, însă după un examen mai atent, vă spun cu mâna pe inimă că toate ajustările, reparațiile și adăugirile

din LE fac orice variantă anterioară de rușine. Atât pentru faptul că numărul de rase jucabile este mai mult decât dublu, atingând cifra magică 20 (și se joacă diferit, nu glumă, dacă vrei să mai și câștigi), cât mai ales pentru că matchmaking-ul online oferă mai puține momente moarte, o interfață subredă, dar din care măcar acum ai șanse să pricepi una-alta, fiindcă grupează și împarte mai bine diferitele module. A apărut și un Story Mode care îți testează aptitudinile de antrenor, menit mai mult să-ți arate rapid ce le poate pielea (respectiv solzii, scheletul și materialul exterior putrezit) noilor rase, dar foarte binevenit în ansamblu. Au apărut și trei arene noi, rotunjind cifra totală la nouă. Al-ul pentru single este ușor îmbunătățit, în sensul că aplică tactici oarecum mai încheiate și complexe. Rămâne însă un idiot care joacă fiecare tură, indiferent dacă e a oșta sau a șaișpea, ca și când finalul de repriză respectiv de meci ar fi la mile depărtare. Iar când AI-ul unui TBS are inteligența unei găini retardate clocite prematur, vă dați seama că provocarea zace-n multiplayer, iar experiența single rămâne viabilă doar pentru învățat jocul și testat tot felul de tactici și build-uri de echipe. Tutorialul, în schimb, rămâne la fel de penibil comparativ cu gradul de complexitate ridicat al regulilor jocului – din el nu veți învăța nici măcar subtilitățile interfeței, ce să mai vorbim de cum trebuie abordat bietul joc. Eu însă am avut răbdarea și hotărârea să citesc din manualul boardgame-ului – singurul care te poate pune în temă cu adevărat, botezat Living Rulebook. Așa cum vă spuneam și ciolan, băgați în Gogule bbttactics și dați cu geana dacă aveți pretenția să



pricepeți ceva din joc. Este un efort supragameresc față de cerințele unui joculeț obișnuit contemporan, însă merită fiecare strop de sudoare, fiindcă a juca Blood Bowl în cunoștință de cauză trimite orice titlu Civ să joace la pitici și deschide un izvor nesecat de strategii, tactici și tertipură mârșave, menite să te propulseze pe culmile clasamentelor sau cel puțin să-l facă pe bietul adversar de la celălalt capăt al conexiunii să-și smulgă podoaba capilară și să se zgârie pe ochi când vede cum îi sunt zădărnice nemilos strădaniile sau cum îi cad ca muștele jucătorii, cu răni permanente sau direct între patru scânduri.

Noile echipe sunt absolut demențiale. Khemri sunt nemoți cu jucători specializați pe anumite poziții (față de habarniștii clasici undead) și niște Tomb Guardians de putere enormă. High Elves sunt specialiști ai paselor lungi și precise. Goblinii par o glumă proastă, dar vin cu un arsenal de mârșavii neconvenționale – de la bombe și fierăstraie electrice până la diverse lovituri sub centură, care-i pot face mortali în mâinile potrivite. Vampirii sunt de o putere imensă, dar depind de thralii din propria echipă pentru a-și potoli setea de sânge – odată ne-

satisfăcut Blood Lust-ul, e Turnover, baby! Nordicii au armură slabă, dar atacă urât și pot avea în componență un fioros Yeti. Amazoanele sunt foarte alunecoase și vin cu Dodge din start, făcându-le într-o oarecare măsură o echipă mobilă și de consum, deoarece se pot accidenta sau pot chiar căpa ușor din cauza armurii mici. Echipa de ogres e una care dă bătăi crunte, atâta vreme cât prostalăii gigantici stau aproape de microscopicii snottlings, care servesc pentru manevrarea mingii și pentru a face brutele mari și proaste atente la joc. Ar fi enorm de multe de spus, însă pentru a acoperi mulțumitor subiectul, ar trebui un supliment dedicat.

Important este că, dacă vă respectați ca gameri, trebuie neapărat să acordați o șansă cinstită lui Blood Bowl de a vă cuceri inimile. În cele mai multe cazuri, sunt sigur că o va face, iremediabil. Eu unul, dacă ar trebui să aleg un singur joc pe care aș avea voie să-l buto-

nez pentru următorii zece ani, acela ar fi, negreșit, Blood Bowl Legendary Edition. Merită cinzeaca de euroi, ar merita și o sută cincizeci, iar faptul că a avut parte pe Impulse de o promoție și a putut fi cumpărat la penibila sumă de 30 de lei indică alte posibile promoții similare pe viitor, care-l pot oferi și celor fără dare de mână. Verdict: Touchdown!

Caleb

VERDICT LEVEL



- deștept foc și tare amuzant
- noile rase, delicioase
- accesibil, dacă ești dispus să faci un mik efort
- tone de bug-uri, disconnecteri în multiplayer
- uneori aștepti mult până să te poți juca online
- AI la limita penibilului, interfață perfectibilă

PE SCURT:

„Un cocteil unic de genuri”. Așa cum spuneam într-o trecută: dacă scădem din calcul penibilul mod RTS disponibil în varianta Blood Bowl rămâne cea mai bună strategie pe care o ai în anul 2010 – ba chiar a ultimilor câțiva ani și totodată o experiență unică în domeniul jocurilor video. Jucabil pe termen lung, reprezintă o investiție rentabilă și la preț mic.

8.5

Gen: Turn-based strategy, Productor: Games Workshop, Distribuitor: Games Workshop

Ofertant: Games Workshop, Mod: ON-LINE, Anul: 2009, Platforma: PC

CERINTE MINIME:

Procesor: PIV 2.4GHz, Memorie: 1GB, Video: GeForce 7000, 1GB, DirectX 9.0c

ALTERNATIVA BLOOD BOWL – CEL BOARDGAME

Drept să vă spun, în puseu să fac o trimitere către Chaos League, cea mai recentă și pe aceea, în timp real, mi-am dat seama că nu e vine în Blood Bowl. Blood Bowl este un joc de boardgame, dar nu este niciun fel de boardgame. Este un joc de boardgame, dar nu este niciun fel de boardgame.



Pe culmi nebănuite

Dupa ce luna trecută am trecut ca o furtună prin MX vs. ATV și m-am distrat de minune conducând o sumedenie de tipuri de vehicule destinate acrobațiilor aeriene și mersului pe teren accidentat, luna aceasta am primit un joc asemănător. Și am fost fericit. Îmi plac jocurile de acest gen. Îmi place să mă alerg pe coclauri cu tot felul de demenți, să sar peste munți și dealuri și să mă împotmolesc prin noroaie până la gât. Evident, mai mult îmi place să acvaplanez peste aceste noroaie, dar dacă se nimereste să mă împotmolesc, ei bine, fac cumva să ies basma curată. Dar nu se întâmplă niciodată. Chiar de așa lăsa basmaua acasă într-un sertar, tot s-ar murdări după o plimbare cu ATV-ul.

Cu toate acestea, Nail'd nu intră în tiparele normale ale unui joc cu și despre ATV-uri și motoare enduro. Stilul său arcade dement sare peste niște etape normale ale unor asemenea curse și ne transportă într-un alt spațiu, unde legile fizicii sunt mult mai iertătoare, noroiul nu se lipește de tălpile bocancilor sau de viziera căștilor, iar căderile de la înălțimi amețitoare nu înecă motorul. Nici măcar nu-l fac să sughețe un pic.

În bustieră și opinci

Ca la orice joc normal de acest gen, primul și primul lucru pe care îl faci este să îți alegi un pilot pentru bolizii cu care te vei da printre cactuși, munți, viroage,

bălți, cascade și mai știu eu ce altceva ne mai pregătesc oamenii! ăștia în materie de trasee. Când am ales un pilot masculin, totul părea cum nu se poate mai normal. Protecții peste protecții, geți și plastice peste tot, doar-dar voi scăpa întreg după ce dau cu fața într-un copac la două sute de kilometri la oră. Surpriza de proporții a fost când am ales ca pilot o reprezentantă a sexului superb, mirific și neînțeles. Se pare că ele au un fel de inger păzitor în brațele căruia nimic nu li se poate întâmpla. Astfel că au renunțat la orice fel de măsură de protecție în momentul în care s-au suit pe motocicletă, au ales un costum realizat în întregime din henna și au plecat în cursă la fel cum în Epoca de bronz plecau la

chefuri. Nu m-a deranjat deloc modul de prezentare a figurii fetei de pe motocicletă, doar că m-a frapat inconștiența ei. Dacă îngerul păzitor are și el nevoie neapărată să se ducă până la baie în momentul în care tu tocmai ești în mijlocul unui triplu salt mortal?

Lipsit de o poveste care să te motiveze să duci jocul la final, Nail'd te ține în priză doar prin acțiunea dementă în care te-a aruncat cu capul înainte. Cursă după cursă, jocul te plimbă prin locuri cu adevărat psihedelize, făcând chestii nefăcute până acum. Salturile și vitezele amețitoare nu suportă comparație decât cu Trackmania, al cărui titlu spune direct că este ceva maniacal. Termină fiecare cursă fără să apeși vreodată frâna, deși iei curbe în



Îmi văd casa d- aici

ac de păr, faci slalom printre copaci și sari pe trambuline
ce te aruncă la sute de metri înălțime. Nu de puține ori
trebuie să găsești trasa ideală printre dirijabile sau prin-
tre palele unor gigantice mori de vânt. Ba chiar mai mult,
petreci atât de mult timp în aer, încât s-a simțit nevoia să
se introducă în joc statistici prin care se evidențiază tim-
pii petrecuți în aer și cei pe pământ. Ce îți arată aceste
statistici? Nimic mai mult decât că în aer stai cam jumă-
tate din vremea petrecută pe pistă.

Pentru a face lucrurile și mai demente, producătorii au pus din loc în loc porți și cerceușe de foc prin care, dacă sari, primești o mică doză de nitro. Niciodată vitezele amețitoare nu sunt de ajuns și simți nevoia de un pic de boost. După cum, evident, te așteptai, aceste porți și stegulețe nu sunt puse în mijlocul drumului, ci trebuie să te abați un pic de la traseu. Dar merită. Cel mai greu de atins sunt cele din aer, la care ajungi cu chiu, cu vai, tră-

gând ca dementul de ghidon, căci ai un pic de control asupra direcției de mers și în aer. Trecerea prin aceste porți este importantă mai ales în multiplayer, deoarece single player-ul nu este chiar atât de greu. Dacă ai avut cumva ghinion să ieși pe locul al doilea la prima încercare doar pentru că nu cunoști traseul, la cea de-a doua sigur vei ieși la douăzeci de secunde în fața Al-ului.

Marea problemă a jocului este lipsa unui număr impresionant de vehicule. Adică ai fantastical număr de două. Un motor și un ATV. Cu toate acestea, fiecareia îi poți aduce diferite modificări ce ar trebui să schimbe modul în care se manevrează pe teren. Unele upgrade-uri te ajută să stai mai mult timp în aer, altele să iei curbele mai ușor. Dar diferențele sunt atât de mici încât, după ce faci două-trei modificări și nu simți nimic pe traseu, uiți de ele și te vei opri la setările implicite ale vehiculului inițial. Păcat, ar fi fost genial să ai de unde alege, ba chiar să căs-



tigi câteva motoare sau ATV-uri mai speciale în momentul în care câștigi o cursă sau atingi un anumit scor. Te-ai fi ținut mai mult în campania single player.

În haită

Multă vreme după lansarea jocului, nu găseam niciun fel de server pentru multiplayer. Căutam în fiecare zi pe cineva cu care să mă pot juca și nimic. La un moment dat, s-a milostivit Kimo și a dat și el banii pe joc, așa că am avut cu cine să mă aleg. Iar apoi au început oamenii să facă servere și am avut competitori la titlul de campion interstelar la motociclism spațial. Dar rare de tot. Dacă ai ghinion, poți să cauți și două zile pe cineva cu care să te joci și să nu găsești pe nimeni. Mare păcat căci jocul creează dependență, mai ales că după primele cinci minute ai învățat tot ce era de învățat.

VERDICT LEVEL



- ▶ deloc greu de stăpânit
- ▶ distractiv și dement
- ▶ vitezist în stil arcade
- ▶ prea puține vehicule
- ▶ lipsă acută de oameni pentru multiplayer

PE SCURT:

Distractiv și reconfortant, Nall'd este unul dintre jocurile ce nu-ți pun probleme la stăpânirea vehiculului, nu are deloc timp morți și este o acțiune la 150 de băți de inimă pe minut. Păcat că nu are servere dedicate și prea puțini sunt cei care se ebosează să facă un server.

Gen Artists: Main Producer **Michael Distributor** **Three Sales**

Ofertant www.viaggiareweb.com **ON-LINE** www.viaggiareweb.com

CERINTE MINIME:

Processore Intel® Core™ i7-4790K Memorie 16GB RAM Acceleratore 3D GeForce GTX 980

ALTERNATIVA MX vs. ATV

Dacă vrei ceva cu același tip de vehicule, pune mâna pe MX vs. ATV. Un joc mult mai serios, deși nici în el componenta arcade nu lipsește cu desăvârșire. Dacă vrei ceva la fel de dezent, rapid și arcade, singura alternativă cu adevărat viabilă este Trackmania, care oricum este unul dintre cele mai mișto jocuri arcade cu mașini.

Ați vrut diversitate?

TDU2

TEST DRIVE

UNLIMITED

Am menționat în ediția precedentă faptul că oamenii de la Eden Games și-au propus să unească fanii genului într-un mod unic, oferindu-le un mod de socializare aparte în care dragostea pentru fenomenul auto ar trebui să primeze în fața excursiilor la coafor. Ei bine, ideea e că TDU2 nu este un joc exclusiv online, ci mai exact MMOR (Massively Open Online Racing), cum le place celor de la Eden să-i zică. Aceasta deoarece dispune și de o componentă single player consistentă, adică tocmai locul din care începe cu adevărat întreaga aventură. Aici, TDU2 ne servește ascensiunea jerpelutului de la statutul de neica nimeni la cel de șofer de curse vestit și plin de case, mașini scumpe, femei frumoase și conturi

grase, obișnuit al cazinourilor și petrecerilor fițoase. Nu este ceva ce nu am mai întâlnit, problema este că în clipa în care diversifici paleta de activități atât de mult, încât riști să te apropii vertiginos mai mult de conceptul de joc din spatele seriei Sims, decât de cel al unuia de curse auto, treaba începe să miroasă urât. Să sperăm că TDU2 nu merge chiar atât de departe.

Macho man

Începutul jocului este unul neașteptat de ciudat. Camera se plimbă pe acoperișul unei clădiri unde petrecerea este în toi, iar tu ești unul dintre participanți. Fetișcană în piscină, cocalari de bani gata la un pahar de

vorbă, bășii pe ritmuri dance, trance sau cum naiba i-o mai zice și tu, ciumeg cu acte în regulă, dând robotic din fese. Locația: Ibiza, baby! Din acest loc, trebuie să alegi înfățișarea personajului pe care îl vei interpreta în joc. O faci, te urci apoi în noul tău Ferrari V8 și o iei la sănătoasa pe drumurile scăldate de un soare feeric. Bang! Trezirea! Ai visat, blegomane, ești doar un valet care a adormit în mașina șefei tale, Tess Wintory, care se întămplă să fie gazda unui show televizat bazat pe, ghici ce - curse auto. Ești un nimeni, un coate goale. Dar stai așa, căci nu te concediază nimeni, ba chiar ți se oferă șansa să ocupi locul unuia dintre concurenți, dacă dovedești că ai calitățile necesare. Floare la ureche! Vădit impresionată de măiestria ta (doh!), frumoasa fetișcană te propulsează apoi în lumea curselor auto. De acum, înalta societate te așteaptă, iar tot ce ai de făcut pentru a ajun-

Cele trei școli de pilotaj și instructorii acestora ne ajută să stăpânim trei categorii diferite de vehicule - de viteză, teren și clasice



Barca cu care am fost nevoit să dau unul dintre examene, cel dedicat depășirilor



Ghici cine mi-o spalăaaa!

ge acolo este să câștigi turnee ce-ți vor aduce bani grămadă, să cumperi vile, mașini luxoase și toale fițoase. Tu ești miezu', frate.

Campania este structurată în așa manieră, încât să producă dependență. TDU2 introduce chiar și conceptul de level-up specific MMO-urilor clasice, menit a te încuraja să acumulezi cât mai multe puncte de experiență.

Cursa spre vârf are în schimb hopurile ei și vei fi nevoit să vizionezi o sumedenie de secvențe cinematice obositoare, asezonate cu vocile și gesturile inexpressive ale așa-zisilor eroi din poveste, atunci când este rost de comentarii siropoase. Fanii Hanei Montana se vor simți ca acasă.

Apoi, unele lucruri parcă nu vor să se schimbe niciodată. Chiar dacă străzile orașelor, zona rurală, cascadele, râul, ramul, soarele și luna sunt suficient de impresionante ca să te îmbie la plimbare, nu există nici țipenie de om sau orice altă formă de viață în afara drumurilor ce unesc obiectivele de pe insulă. Sau poate că lumea nu coboară niciodată din mașini, pentru că trafic există, iar insulele Ibiza și Oahu sunt imense ca întindere. Prin urmare, este lesne de înțeles că unora le cam poate pierde cheful de plimbare în lipsa unei atmosfere animate, însă lucrurile se schimbă după câteva turnee câștigate și constăți că totuși ai ce face. Campania solo este stufoasă, evenimen-

misiuni secundare, care îți vor ocupa mult timp și alimenta foamea de afirmare cu banii necesari îmbogățirii colecției de vile, mașini scumpe, mobilă de bun gust (sau prost, după preferințe) și haine lucioase.

Însă adevărata provocare vine din lumea online, unde ascensiunea este cu adevărat solicitantă și anevoioasă, comparativ cu lejeritatea celor din single player. Aici, principalul vinovat pare a fi AI-ul, care te stimulează prea rar pentru a simți provocări reale.

Adesea, este suficient să le tai fața adversarilor ca să-i împiedici să te depășească, manevra părând să-i descurajeze în asemenea măsură, încât tind să rămână mult în urmă. Mai mult, dacă te mai și izbășți de vreun stălp, ai mari șanse să-i ajungi pe cei care te-au depășit. Ce-i drept, sunt și curse în care o greșeală, cât de mică ar fi ea și mai ales dacă o comiți pe ultima sută de metri, te poate priva de un loc pe podium. În principiu,



tele fiind dintre cele mai diverse, dar ele reprezintă doar o parte din TDU2, pentru că la un moment dat vei putea intra într-o lume online persistentă, unde totul se schimbă. Dintr-o dată apar noi provocări, noi zone, iar străzile se aglomerează cu jucători din toată lumea.

Pe scurt, ne putem gândi la campania solo ca la un mod de a face bani grămadă și crește cu ușurință în nivel, pregătindu-ne pentru confruntarea cu adversarii umani. Totuși, chiar dacă TDU2 te ține mereu conectat la lumea online, iar insula devine din ce în ce mai animată, îți poți vedea liniștit de treabă fără a te afunda prea mult în componenta sa socială. Campania solo îți dă șansa să te avâți într-o mulțime de turnee, curse și



Range Rover se descurcă bine pe teren accidentat. Vreau și eu unul.

În fiecare casă putem schimba aproape orice, de la mobilier până la tapetul de pe pereți



dacă poți să ții mașina lipită pe traseu, n-ar trebui să ai probleme prea mari în a câștiga cursele. Chestiunea e că nu toate mașinile se comportă la fel. O mașină din clasele inferioare gen Lancia Delta HF Integrale Evoluzione este ușor de manevrat, pe când cele din clasa superioară, mult mai puternice, abia pot fi ținute în frâu. Puneți



Doar Luna și noi...



Tess, gazda competiției televizate Solar Crown, a îndrăznit să concureze împotriva mea. Am făcut-o să plângă.



Îți poți personaliza bolidul din multe puncte de vedere. Pentru performanță există chiar și ateliere de tuning.

Pista aeroportului este ideală pentru antrenament. Puteți ajunge aici numai printr-un truc.



mâna pe volanul unui Koenigsegg CCXR de 1000 (o mie!) de cai putere și veți afla. Eu am vizitat chiar și site-ul producătorului suedez de săgeți și salive în continuare.

Experiența condusului se încadrează undeva între arcade și simulare, un control mai mare fiind obținut odată cu eliminarea assist-urilor. Oricum ar fi, oferta este foarte bogată și te obișnuiești destul de repede cu fiecare bolid în parte. Totul e să depui puțin mai mult efort în cazul celor din clasele superioare. Puteți încerca și cu un volan, caz în care senzația de simulare este accentuată într-o oarecare măsură, dar nu atât de mult încât să concureze un GT Legends, GTR 2, GTS sau NFS: Shift. Problema este că feeling-ul nu este cel la care te-ai aștepta, pentru simplul motiv că vizibilitatea din cockpit este redusă din pricina parbrizului neașteptat de îngust și a stâlpilor prea groși. Sau poate că poziția șoferului nu este cea corectă, cert este că în unele cazuri, cum ar fi cockpit-ul Lanciei Delta, vizibilitatea este cât se poate de bine simulată. În plus, damage-ul este ca și inexistent, ciocnirile sunt seci și afectează doar vizual bolidul, în condițiile în care mașinile controlate de AI se fac praf dacă le izbești cu forță.

Salt în societate

În fapt, TDU2 pune accent pe componenta sa multiplayer, unde are foarte multe de oferit, mai ales din



Dintodeauna am avut ceva împotriva dentiștilor

Politia veghează, iar uneori te scutură de bani. Feriți-vă de pulsul electromagnetic.



Uneori, tot ce trebuie să faci este duci mașinile oamenilor prea ocupați la service, de preferat fără evenimente. Alții îți cer să le urmărești nevestele...



Inspecție la linia de start. Putem examina bolizii adversarilor după plac.

punctul de vedere social, iar de câștigat, poți câștiga din toate aspectele sale - Competition, Discovery, Collection (doar în mod solo) și Social. Ca în orice MMO, fiecare obiectiv nou din TDU2 îți poate distinge imediat atenția de la obiectivul principal, minunile se pot transforma cu ușurință în ore și te poți trezi că ai jucat o noapte întreagă fără ca măcar să-ți dai seama. Poți provoca alți jucători la curse sau pur și simplu să ieși cu prietenii la o plimbare sub clar de lună, dar la fel de bine se poate întâmpla să nimeriți într-o furtună. În lumea online, posibilitățile par a fi infinite, răsplata venind din interacțiunea cu alți jucători, împotriva cărora poți concura sau îi poți aduna la o șuetă, iar apoi să vă uniți forțele și să atingeți un anumit obiectiv.

Ca și în single player, locul de desfășurare a unei curse poate apărea instantaneu, în timp ce conduci liniștit pe un drum uitat de lume. Este suficient apoi să accepți să intri în cursă și vei fi alăturat imediat unui întreg alai de jucători care așteaptă cuminți la linia de start, plimbându-se agale în jurul mașinilor și analizând atent

bolidul fiecărui adversar. Poți schimba o vorbă cu ei, ba chiar te poți urca în mașinile lor pentru a le admira din interior. Tranziția este cât se poate de lină și poți provoca orice jucător întâlnit la drumul mare. Prin intermediul unui editor de curse poți stabili apoi miza, tipul cursei și traseul. Simplu ca „bună ziua”, numai că nu toți acceptă. Sau poate i-am speriat prea tare cu „micuțul” meu Audi R8. În orice caz, aceasta este o modalitate extrem de simplă de a face un ban în plus, iar dacă pierzi, îți poți lua revanșa. Oferta se extinde însă și mai mult odată ce ai descoperit așa-zisul Community Center, unde poți alege participarea într-o cursă personalizată de un alt jucător sau o poți adăuga pe a ta. Lista este lungă, iar cursele variază de la provocări scurte, de pe urma cărora încasezi câte un buzunar de marfați, până la turnee isovitoare ce te pot răsplăti cu mormane de bani.

Dar pentru că își spune MMOR, TDU2 le dă posibilitatea jucătorilor să și coopereze între ei, oferindu-le și mai multe modalități de a crește în nivel. Follow The Leader, de exemplu, este un mod de joc în care la înce-



Audi R8 vs. Bugati Veyron. O luptă pe care am pierdut-o din start.

putul cursei și la fiecare checkpoint, numai liderul - care este ales aleator - vede următorul checkpoint. Imediat ce a trecut de un checkpoint, acesta devine vizibil, iar restul jucătorilor se grăbesc să treacă cât mai repede de el, respectând un anumit interval de timp. Există chiar și curse în care grupul este urmărit de mașini de poliție, însă satisfacția nu este la fel de mare ca în Need for Speed: Underground, unde chiar și mașinile de poliție controlate de AI îți pot pune cu mai multă eleganță bețe în roate.

Ideea este că punctele de experiență vin din tot ceea ce faci în joc, inclusiv în campania single player. Cu cât se mărește colecția de mașini, case, țoale și accesorii, cu atât crește și nivelul general de experiență, cartea ta de identitate din TDU2. Frizeriile mi s-au părut a fi complet inutile, la fel și clinica de chirurgie estetică unde îți poți personaliza eroul. Cu toate acestea, în ultimul caz poți obține rezultate amuzante, așa că merită să-o vizitezi măcar o dată, doar ca să vezi în ce hal îți poți mutila avatarul. Ceea ce mi s-a părut mai ciudat însă a fost faptul că nu mi-am putut cumpăra din start o nenorocită de șapcă, pentru simplul motiv că nu am descoperit suficiente locații din acea zonă a insulei. Bullshit, I have the money! În orice caz, odată ajuns la nivelul 10 din 60, vei putea cumpăra un bilet de avion către insula Oahu, bucatăria aia de rai din TDU ce scoate la iveală o mulțime de provocări noi, inclusiv saloane și spălătorii auto, unde (surpriză, surpriză!) de lustruirea mândriei tale se ocupă trei bagaboante. Cam scumpă distracția, totuși, la fel cum sunt și abțibildurile, pentru că era să cumpăr unul care făcea mai mult decât o mașină.

Esența componentei sociale din TDU2 este reprezentată de posibilitatea înființării și aderării la un club, acesta fiind de fapt echivalentul gildei din MMO-urile clasice, unde poți face schimb de mașini, împărți bani și obține accesul la o serie de bolizi exclusiviste. Mai mult, membrii unui club își pot personaliza bolizii cu aceeași emblemă (abțibild), pentru a se diferenția de mulțime. În plus, la nivel de club există o întreagă listă de provocări ce dau propriei tale echipe posibilitatea de a concura împotriva altor cluburi. Aparent, cluburile reprezintă apogeul carierei din TDU2, dar de aici lucrurile pot merge mult mai departe, deoarece mecanica de joc, atât de specifică unui MMO clasic, poate provoca dependență. Jocul te încurajează să explorezi din ce în ce mai mult și să încerci tot felul de misiuni secundare, cum ar fi obținerea de fotografii din anumite părți ale insulei sau descoperirea rabelor împrăștiate în toate colțurile ei. Rezultă că TDU2 este destinat mai multor categorii de jucători, inclusiv amatorilor de jocuri casual. Unii se vor simți mai atrași de aspectul personalizării, alții își vor dedica cea mai mare parte a timpului curselor.

Interfața, la fel și meniurile secundare, sunt intuitive. Poți alege un simplu punct pe hartă și vei fi teleportat instantaneu la destinație, cu condiția să mai fi trecut pe acolo, ba chiar și lângă alt jucător. Ca fapt divers, putem ține pasul cu evenimentele din joc din propria casă, televizorul din dotare recepționând, pe lângă postul cu statistici, chiar și unul meteo.

Dar nu toate sunt bune și frumoase. Treptat, te izbești de o serie de bug-uri, cum ar fi escapada involuntară într-o grădină din care nu am mai putut să ies decât



Koenigsegg CCXR. 1000 de cai putere. 0-200 Km/h în 8.9 secunde. Viteza maximă 400+ km/h. Do want.



În TDU2, descoperirea unei rabele te răsplătește cu puncte de experiență

Ariel Atom 300, una dintre mașinile care oferă maximum de vizibilitate. Oare de ce?



după resetarea mașinii pe asfalt, dar și de instabilitatea ocazională a serverelor. Nu de puține ori mi-a fost imposibil să intru în joc pentru simplul motiv că serverele erau offline, situație în care nu poți accesa nici componenta offline, așa cum ar fi fost logic. În plus, aveți nevoie și de o conexiune bună la internet, altfel riscați să adormiți în fața meniului de autentificare.

Jucării pentru toate vârstele

În primă fază, Test Drive Unlimited 2 poate provoca confuzie, pentru că nu știi ce vrea exact de la tine. Să cauți case, să-ți schimbi frizura, să te plimbi aiurea, să concurezi, să explorezi, aproape că nu știi de ce să te apuci mai întâi. Pentru mine a fost ușor, pentru că în cazul meu au primat cursele, abia apoi explorarea, în timp ce unele aspecte nu mi-au plăcut deloc. Problema este că TDU2 încearcă să împacă toate categoriile posibile de jucători, însă nu reușește să satisfacă doleanțele tuturor, cu excepția amatorilor de bolizi pe prafuri. Povestea, cel puțin, putea la fel de bine să nu existe. Cu toate acestea, TDU2 are în el câte ceva pentru fiecare, iar componenta socială a jocului reușește să țină comunitatea în priză într-un loc cum nu se poate mai plin de posibilități pentru fanii genului. N-o fi el atât de cizelat pe cât ne-am dori să fie, dar este consistent, îți dă ocazia să te plimbi și să concurezi cu mașini de vis și oferă rejucabilitate.

KIMO

VERDICT

LEVEL

+

bolizi de vis, frumose modelații

consistent

grafică

povestea

The Sims

bug-uri

PE SCURT:

TDU2 reușește să adune laolaltă fanii genului și să le ofere un mod de socializare aparte, în care dragostea pentru fenomenul auto primează în fața excursiilor la coafor. Le-a rezervat însă și fițojilor ceva.

8

Gen MMO

Produsător / Distribuitor

Ofertant

CERINTE MINIME:

Memorie

ALTERNATIVA TEST DRIVE UNLIMITED

Pentru cei care nu suportă poveștile de adormit copii și filme exagerate, primul Test Drive Unlimited este răspunsul. Nu știu câtă lume îl mai jubea, dar are peisaje superbe, mașini la fel de atrăgătoare și turnee provocatoare.

Transportul în comun, respectiv în comună

CITIES in MOTION

Într-o zi, cineva, de la LEVEL de exemplu, îți aruncă pastila – „Vezi că am un joc de transport pentru tine, un review code de Cities in Motion”. Cum sunt un mare entuziast al jocurilor de acest gen, îmi e incredibil de ușor să cad în cursa abilității. Cad și cuimea este că mă simt bine. Chiar dacă sunt încă „on Minecraft” și pur și simplu nu pot să scap de jocul acela din cap, totuși, cu eforturi masive de voință, reușesc să pun mâna și pe altceva. Mai ales dacă are mașinuțe, tractoare, motorașe etc. Și trenuri, mai ales trenuri...

Fără trenuri

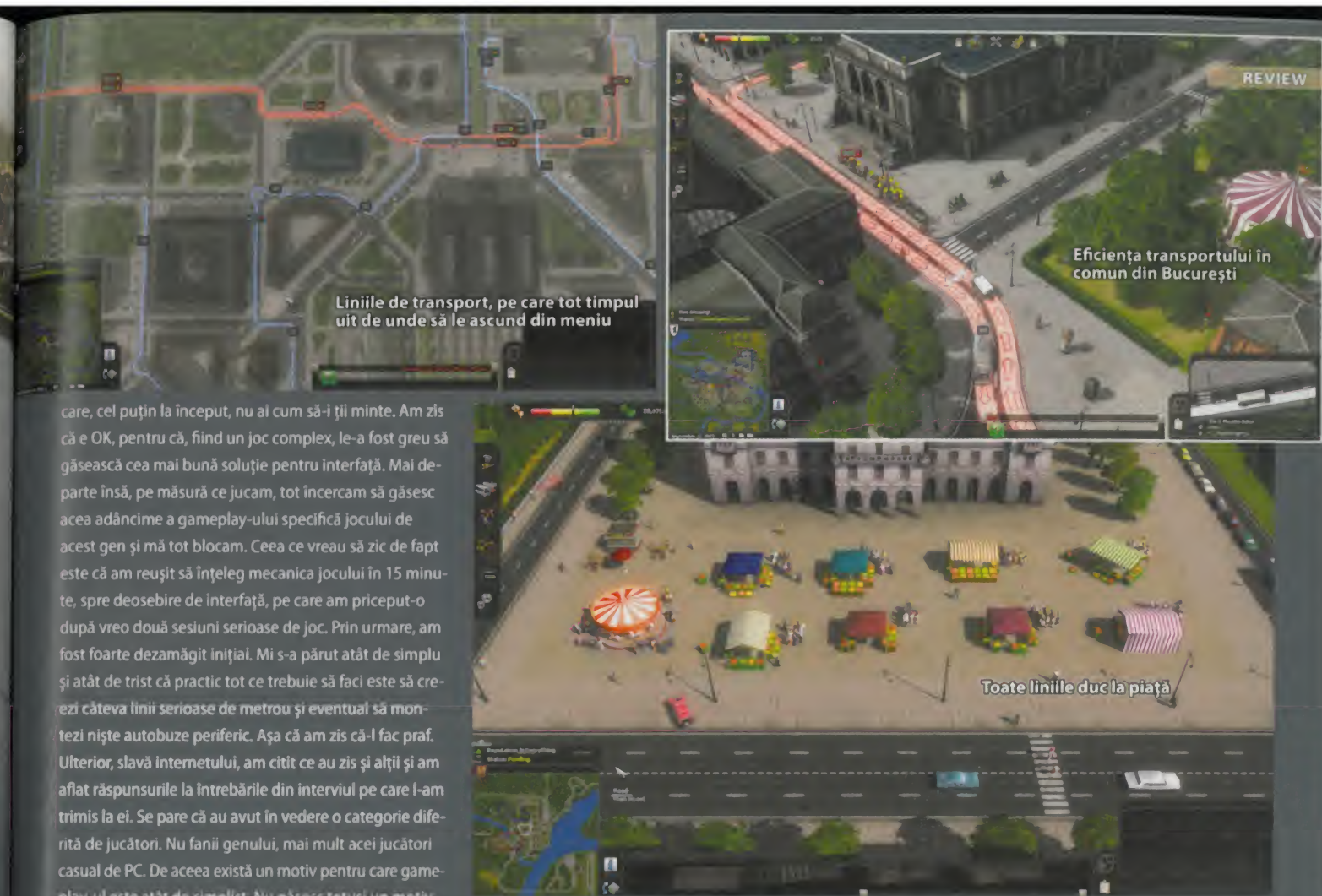
Deși multă lume ar spune că nu e adevărat, mai ales aici, metroul nu e tren. Are alte obiceiuri, alte caracteristici. Spre exemplu, peisajul este de trei lei și nu ai

unde să fugi în caz de cutremure, tsunami, kamikaze, cerșetori, controlori și altele. Chiar dacă mai iese la suprafață, o face în general ca să la aer. În plus, te face claustrofob pentru că e tot timpul aglomerat și, oricât ai vrea să crezi că nu e așa, dacă se la curentul pentru câteva ore, mori sufocat. Nu poți să scoți capul pe geam și să îți gura deschisă pentru că o să se umple cu mușgai și cabluri.

Ideea e că jocul nu are trenuri din cauză că nu este un joc de transport în general, ci unul de transport în comun, în câteva orașe inspirate din realitate. Mai exact este vorba despre Viena, Helsinki, Berlin și Amsterdam. Cum orașele au tendința de a fi aglomerate, e clar că realizarea unui sistem eficient de transport în comun este treabă serioasă. Ca să-l faci și precis, la asta cred că soriginea mea latină nu mă va ajuta cu nimic.

Scopul jocului

Ca să fiu sincer, mă așteptam la cu totul altceva. Plâng cu lacrimi de crocodil după un joc gen Transport Tycoon și uneori chiar mă mai îngrop în modificarea făcută de fani, OpenTTD. Cumva, văzând pozele și citind anunțurile, m-am așteptat la același nivel de adâncime și de complexitate, lucru care mi-a setat așteptările destul de sus. Așa că, la început, lucrurile nu au mers în favoarea jocului. Am înjurat un pic tutorialul, de fapt interfața, care este cam neintuitivă. Unele opțiuni sunt situate ciudat, nu respectă un flow normal. Alte opțiuni importante pe de altă parte sunt îngropate în arbori de selecție pe



care, cel puțin la început, nu ai cum să-ți faci minte. Am zis că e OK, pentru că, fiind un joc complex, le-a fost greu să găsească cea mai bună soluție pentru interfață. Mai departe însă, pe măsură ce jucam, tot încercam să găsească acea adâncime a gameplay-ului specifică jocului de acest gen și mă tot blocam. Ceea ce vreau să zic de fapt este că am reușit să înțeleg mecanica jocului în 15 minute, spre deosebire de interfață, pe care am priceput-o după vreo două sesiuni serioase de joc. Prin urmare, am fost foarte dezamăgit inițial. Mi s-a părut atât de simplu și atât de trist că practic tot ce trebuie să faci este să crezi câteva linii serioase de metrou și eventual să montezi niște autobuze periferic. Așa că am zis că-l fac praf. Ulterior, slavă internetului, am citit ce au zis și alții și am aflat răspunsurile la întrebările din interviul pe care l-am trimis la ei. Se pare că au avut în vedere o categorie diferită de jucători. Nu fanii genului, mai mult acei jucători casual de PC. De aceea există un motiv pentru care gameplay-ul este atât de simplist. Nu găsesc totuși un motiv pentru modul în care e făcută interfața...

Structură

După cum spuneam, jocul poate fi jucat fie în mod campanie sau scenariu, fie în mod sandbox. Locurile sunt aceleași, nu există un mod automat de generare de noi hărți. Există însă un editor cu care îți poți genera propriile hărți, ceea ce mi se pare o adădire excelentă, mai ales că jocul este atât de frumos grafic și îți solicită imaginația. Orașele alese, în opinia mea, sunt cele care sunt

de evident dacă nu ar fi și destul de micuțe. E adevărat că fiecare oraș are niște puncte de referință, repere care îi dau personalitate, dar la bază, nu prea diferă între ele, chiar și în contextul în care ai acces la 100 de clădiri diferite. Pe de altă parte, având un editor integrat, e clar că poți face mai mult, dat fiind că ai voință și răbdare.

În ceea ce privește vehiculele, pentru că știu că suntem cu toții interesați, numărul lor este destul de redus în opinia mea. Adică doar 30 de tipuri din toate categoriile este cam nesatisfăcător pentru un joc a cărui „istorie” a orașelor se distribuie timp de vreo 100 de ani. Ar fi mers măcar un tip de vehicul pe an.



pentru că nu cred că cei de la Colossal Order au avut timpul și resursele necesare pentru a crea conținut. Orașele sud sau est-europene arată radical diferit, ceea ce ar fi însemnat un efort mult mai susținut și, în consecință, mai mult timp și mai mulți oameni. Ca urmare, din punctul de vedere al modului în care sunt pictate clădirile, orașele jocului sunt cam la fel. Ceea ce nu ar fi așa

Oricum, nu zic nimic rău, pentru că cele care sunt arată bine. Doar că aș fi preferat să pot alege mai multe.

Dacă tot menționez grafica, să nu cumva să faceți presupunerea că jocul nu are cerințe mari. Dual-core-ul meu la 3GHz a început să plângă urât de tot la un moment dat, când aveam în traseu vreo 50 de vehicule.

Mecanică

În mod normal, dacă aș fi întrebat – „Ai putea să-mi descrii într-o propoziție de maximum 10 cuvinte mecanica acestui joc?” – aș răspunde – „Oamenii trebuie duși la muncă cu metroul”. Pentru că adevărul este că jocul are o soluție câștigătoare. Evident, poți să eviți să o folosești. În plus, mai ai „quest-uri” unde un nimeni te roagă





să-i faci stație de autobuz în zonă. Nu e prea realist, dar e ceva în plus. Ca să fiu mai clar, jocul are mai multe clase sociale, descrise ca blue-collars sau proletari și white-collars ori oameni cu muncă de birou etc. Fiecare dintre ei trebuie să ajungă la muncă, la cumpărături sau la distracție. Ce trebuie să faci tu este să le îndeplinești visul de a nu sta mult în stații și de a ajunge la timp acolo unde au nevoie. Jocul îți oferă pentru asta autobuze, tramvaie, metrou, bărci și elicoptere. Și mai exact, vei amplasa stații, vei trage șine de tren și vei săpa galerii de metrou pe care le vei conecta într-un mod circular. După care vei da drumul sistemului și vei sta cu ochii pe profit. Evident, o echilibrare există la un anumit nivel. Fie că e legată de costuri, fie de rentabilitate sau exclusiv de profitabilitate. Depinde de tine cât de departe vrei să mergi. Totuși, la un moment dat, te vei izbi de un zid invizibil. Odată ce primul oraș îți va merge strună, pentru că nu e greu să o faci, nu vâd ce anume te-ar mai atrage să joci. Sistemul e clar, evident, stabil, nemțesc. Jocul este limitat oarecum de propria precizie și

ordine în gameplay. E mult prea ușor să găsești soluția ideală. Da, în campanie și nu numai, vei primi tot felul de obiective secundare care te pot pune la încercare, mai ales că merită făcute. Îți dau bani și îți trebuie pentru achievement-uri.

În final însă, totul depinde de cât de trecut ești prin astfel de jocuri. Mie mi-e imposibil să-mi dau seama cum aș reacționa la Cities in Motion ca proaspăt gamer. Probabil că bine, pentru că nu e un joc prost, nici pe departe, și arată foarte bine. Mecanica m-a ținut ocupat cam trei zile, nu 15 minute. Faptul că nu are multiplayer este o problemă serioasă. Înțeleg că e greu și ca design și ca integrare, dar noi am fi vrut oricum. Chiar și așa, garantez pentru o notă subiectivă, poate ușor umflată de incapacitatea mea de a vedea lucrurile prin ochii unui tânăr gamer de PC. Sau poate sunt atât de spălat la creier de Minecraft încât orice joc mi se pare neinteresant și lipsit de sens. Nu puteau să facă editorul mai pixelat și mai cubic?

Locke

INTERVIU

Am întrebat, iar oamenii de la Colossal Order au avut amabilitatea să ne răspundă.

LEVEL: Colossal Order pare a fi un foarte promițător studio independent de jocuri. Ne puteți spune câte ceva despre voi, istoria voastră și, mai ales, de ce ați ales Cities in Motion ca gen de joc? Sunt sigur că cititorii noștri sunt interesați de astfel de detalii, în special fiindcă sunteți un studio european.

CO: Colossal Order a fost fondat în 2009 de către developeri experimentați și de către fani serioși ai genului, deci este natural ca primul nostru titlu să fie un simulator de transport ca Cities in Motion. Experiența echipei vine din ani întregi lucrați în industrie și un background puternic pe scena demo-urilor. Suntem situați în Tampere, Finlanda, și avem în prezent 6 angajați.

LEVEL: Deși simulatoarele de transport au fost foarte bine primite în trecut pe piața de PC, în ultimii ani nu s-a lansat niciunul care să facă diferență. Mai mult, niciunul dintre titlurile de gen nu s-a apropiat de complexitatea oferită de Transport Tycoon Deluxe. De ce credeți că se întâmplă asta?

CO: Am observat această tendință și credem că un rol important a fost jucat de către dezvoltatorii care și-au îndreptat atenția către alte platforme decât PC-ul. Piața PC-urilor a părăsit de atractivitate pentru o vreme, dar extinderea platformelor digitale a reînviat această piață. Când am început să dezvoltăm Cities in Motion, scopul nostru principal a fost să facem un joc de calitate care să readucă acel gameplay plăcut și obsesiv oferit de titlurile clasice precum

Transport Tycoon și Traffic Giant.

LEVEL: Unde se situează Cities in Motion în universul simulatoarelor de transport? Care este focusul principal al jocului? Cărui gen de jucători i se adresează acest joc?

CO: Principala diferență adusă de Cities in Motion este scopul. În vreme ce majoritatea simulatoarelor de transport se concentrează pe transportul dintre orașe, noi am decis să apropiem jucătorul de oraș și de locuitorii acestuia. Focusul jocului este transportul de pasageri și încercarea noastră a fost aceea de a face fiecare cetățean unic. Fiecare persoană are o casă și un nume și se duce la muncă sau la școală în funcție de apartenența sa socială și de preferințe. Am inclus de asemenea și cerșetori și pensionari care nu lucrează, însă au alte nevoi, ca de exemplu să viziteze birouri guvernamentale sau să meargă la mall. Comparat cu jocurile oferite de Paradox Interactive, Cities in Motion face parte din categoria casual, dar totuși este complex și dificil mai ales când ajungi la niveluri avansate.

LEVEL: Cât de mult din orașele recreate vor putea recunoaște jucătorii, comparativ cu orașele din lumea reală?

CO: Toate orașele sunt ușor de recunoscut, toate includ peisaje unice și, deși nu sunt o copie 100% fidelă a orașelor din lumea reală, am modelat cele mai importante zone și clădiri. Nu am adăugat toate blocurile unui oraș, însă am acordat atenție maximă zonelor care sunt de interes din punctul de vedere al transportului.

LEVEL: Sunt orașele dinamice? Jucătorii sunt capabili să influențeze prin acțiunile lor dinamica unui oraș?

CO: Orașele se dezvoltă pe măsură ce trece timpul, iar jucătorii nu pot influența acest proces.

Provocarea apare atunci când rețeaua existentă de transport trebuie modificată pentru a acomoda situații noi. Ceea ce poate fi influențat, spre exemplu, este cantitatea blocajelor în trafic. Dinamica unui oraș se schimbă considerabil în momentul în care se adaugă transportul public, fapt care determină zonele cele mai aglomerate cu mașini și zonele care vor avea cel mai mare nivel de trafic.

LEVEL: Jocul oferă posibilitatea de a construi diferite niveluri de transport de persoane. Primul este transportul cu autobuze, cel mai ineficient, apoi tramvaie, metrou, transport naval și aerian. Ce oprește jucătorul să folosească doar metrou pentru a obține cele mai bune rezultate? Mai exact, cum ați construit echilibrul dintre diferitele metode de transport, în termeni de cost, eficiență, viteză și așa mai departe?

CO: Una dintre tehnicile de succes este să construiești o linie de metrou și să folosești alte tipuri de vehicule pentru a aduce pasagerii la metrou. Linii de metrou sunt foarte profitabile și principala alegere pentru rutele care trebuie să deservesc mulți pasageri, dar ca să ai o acoperire mai bună a zonei, trebuie să folosești și vehicule mai ieftine. De asemenea, am realizat și o serie de schimbări de ultimă oră în ceea ce privește capacitatea autobuzelor, dându-le astfel un plus de profitabilitate. În plus, rețeaua metropolitană încetinește la intersecții, diminuând eficiența și indemnând jucătorul să folosească și alte opțiuni.

LEVEL: În afară de obiectivul general de tip sand-box al jocului – mă refer la atingerea celui mai bun echilibru dintre cerințele pasagerilor și obținerea unui profit – ce alte obiective mai are jocul? Împotriva cui este îndreptată atenția jucătorului? Există un AI pe care jucătorul va trebui să îl învingă?

CO: În modul Campaign, jucătorul este angajat să ajute conducătorii orașelor sau pe cei care sunt responsabili de transportul public. Aceștia îi dau jucătorului misiuni. Se poate spune că scopul jucătorului este să învingă jocul. În campanie, fiecare scenariu are o situație specifică de start, astfel încât provocările oferă diversitate.

LEVEL: Motorul grafic folosit este creat de voi? Grafica fiind atât de interesantă, cu siguranță are în spate o direcție artistică puternică. Ne puteți spune câte ceva despre asta?

CO: Engine-ul grafic a fost dezvoltat in-house. Avem artiști foarte talentați care lucrează îndeaproape cu departamentul de programare, astfel că, împreună, au putut găsi multe soluții creative ca să ofere senzația de modele în miniatură ce par, de asemenea, realiste. Suntem foarte mulțumiți de rezultat.

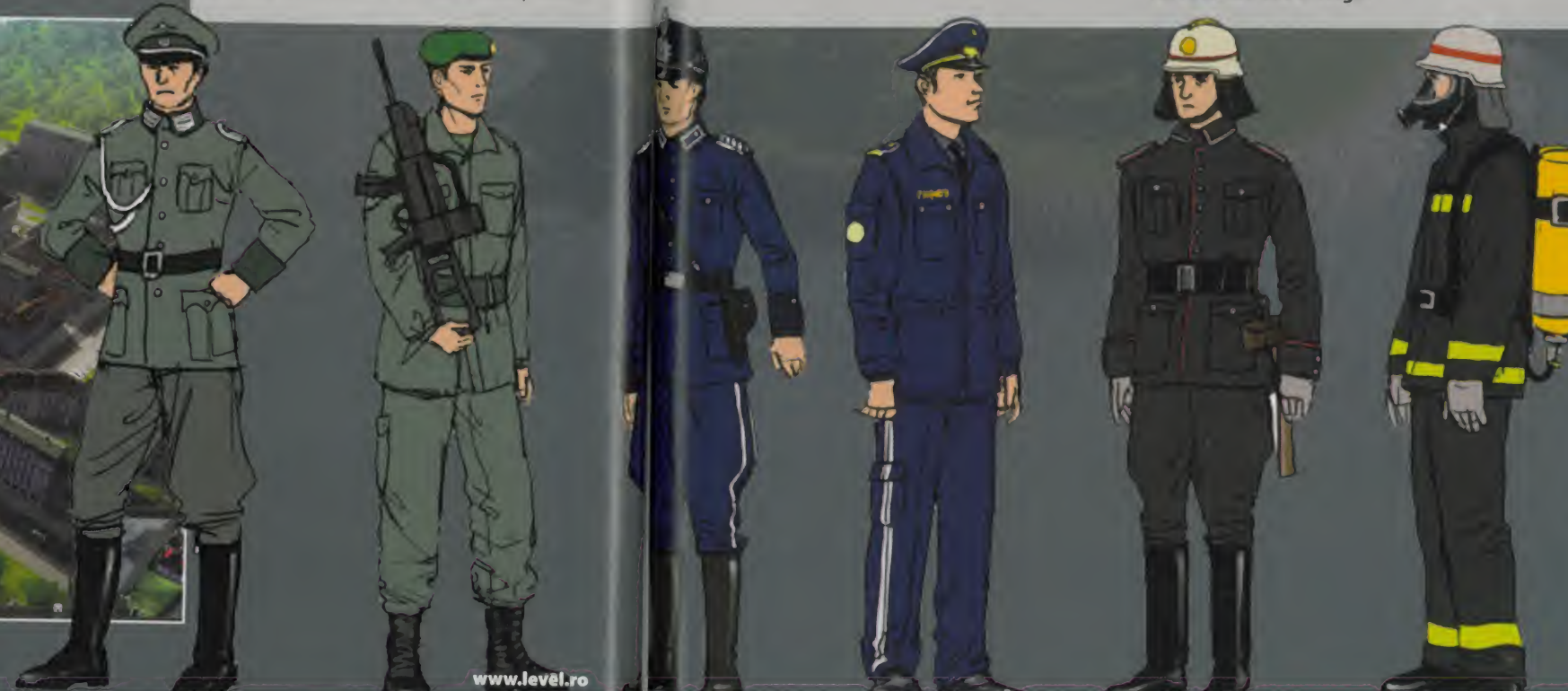
LEVEL: Plănuțiți un expansion sau un DLC pentru acest joc?

CO: Cities in Motion oferă o experiență de joc completă, însă desigur că avem multe idei și că jocul poate fi extins. Deci vom vedea ce ne rezervă viitorul!

LEVEL: Plănuțiți să oferiți suport pentru multiplayer?

CO: Am discutat acest aspect la Colossal Order, însă este o sarcină foarte dificilă pentru o echipă de dimensiunea noastră. Așadar, va trebui să așteptăm și să vedem cât de departe putem duce acest joc.

Au răspuns Karoliina Korppoo, Lead designer, și Mariina Hallikainen, CEO. Le mulțumim pentru interviu!



VERDICT LEVEL

- grafică
- preț
- editor
- simplist
- repetitiv
- performanță

PE SCURT:

Indiferent de ce ziceu aid, jocul merită jucat. E ieftin, e la îndemână, e indie. Cred că e și bun...

7.8

Gen: Simulator de transport. Producător: Colossal Order. Distribuitor: Paradox Interactive.

Ofertant: Paradox Interactive. ON-LINE: Paradox Interactive.

CERINTE MINIME: Procesor: 2.0 GHz. Memorie: 2 GB. Accelerație: 128 MB.

ALTERNATIVA OPENTTD ȘI SIMUTRANS

După cum știți, OpenTTD este versiunea lui Transport Tycoon Deluxe modificată major de fani. Această versiune a jocului este mult extinsă și mult mai bogată decât cea originală și oferă o multitudine de îmbunătățiri ale gameplay-ului, AI-ului, ale sistemului de generare de hărți, ale pathfinding-ului etc. Simutrans este tot un mod de TTD care oferă lucruri diferite, ca de exemplu diu zi-noapte, underground mode etc. Nu există jocuri din acest gen care să atenteze la supremația absolută a acestor două moduri de TTD.



Feerie pe gheață



Connor?



Who you gonna call?

între efectele benefice și cele dăunătoare ale magiei și nu vă împiedică să vă dați foc, să zicem, în cazul în care considerați că o torță umană va ajuta echipa. Totuși, nu e bine să picați în cealaltă extremă și să refuzați să vă încălziți puțin cu un focșor atunci când sunteți uzi leocărcă. Sau degerați. Apa conduce electricitatea, deci vă face susceptibili la fulgere (Lightning, S) și adio vrăji care conțin acest element, iar Cold (R) vă încetinește și e chiar recomandat să-l alungați cu nițel foc. Mediul înconjurator nu este nici el imun la efectele magiei. Vrajitorii habar n-au să înoate, apa dovedindu-se un obstacol de netrecut pentru neinițiați. Un magician care e la curent (hehehe... lightning) cu cele trei stări de agregare ale apei poate crea poduri de gheață folosind banalul Cold. Aș putea vorbi până mâine despre diversele combinații și efectele lor, dar cred că v-aș răpi din plăcerea descoperirii, care înseamnă cam trei sferturi din farmecul lui Magicka. Și oricum aveți <http://www.magicka-pedia.net> pentru referințe.

E drept, acest sistem de magie, combo-urile și în general viteza cu care se desfășoară lucrurile îl transformă pe alocuri într-un action sălbatic pentru mouse și tastatură, într-un Mortal Kombat izometric. Dar, vorba Ecclesiastului old skool: totul e acțiune. Acțiunea acțiunilor. Măcar Magicka este sau poate deveni, când spam-ul nu mai funcționează (treabă care se întâmplă de la jumătate încolo), un action inteligent. Acum îmi vin în minte cuvintele unui PR, probabil de la Bioware. You push a button and something awesome happens. Adică

apeși pe un buton și ceva nemaipomenit se întâmplă. Chiar dacă nu neg atracția pe care o poate exercita un joc în care poți dezlănțui Armageddonul cu un singur buton, eu am preferat întotdeauna ca the „awesome-ness” să fie direct proporțională cu numărul de butoane apăstate. Ceea ce se întâmplă în Magicka. Te poți descurca onorabil și cu un număr redus de butoane (până la capitoul 9, când ești obligat să gândești ceva mai mult, iar jocul devine absolut bestial), însă combo-urile impresionante și magiile potente (Magicks, sunt 20, n-au cum să-ți lase din greșeală, ca tinctura de iod, căci nu le poți casta decât după ce le-ai descoperit în joc) nu se dezlănțuie la o simplă apăsare de buton și, fără un antrenament cât de cât serios, îți cam înnoadă degetele. Dar, cum spunem, efectele sunt pe măsură. Nimic nu e mai majestuos decât să faci un combo care invocă Moartea, cu gândul că toți monștrii din nivel vor face coadă la barcagiu, și să privești cu uimire cum singurul care dă colțul ești tu. Hint: Moartea se repede la creatura cu cele mai puține hitpoints. Câteodată creatura ești tu.

„With great power comes great responsibility”

Yeah right. Asta să i-o spuneti lui mut. Sau țărânilor cărora le-am ars satul în timp ce încercam să-i salvez de orci. Când îți tășnesc flăcări din ochi, viscol din urechi și fulgere din cur, iar degetele tale, acompaniate de un hohot de râs de savant nebun, cântă la tastatură o sonată apocaliptică pentru sonați, tinzi

să uiți că nu ești singur pe ecran. În niciun caz nu-l auzi pe venerabilul Parfe cum urlă la tine să le lași căsuțele în pace, că nu mai primești în veci M60-ul de la fierar. Parfe ăl Negru, un individ mai echilibrat decât te-ai aștepta de la un fost dependent de WoW, observă că orcii s-au făcut scrum de mult și decide că nu are sens să apeleze la străvechea artă a diplomației. Îți aplică un șoc electric în speranța că te va trezi la realitate. Bagă și puțin arcane, să sublinieze seriozitatea situației. Numai că a calculat greșit timpul de casting și te face una cu pământul. În sfârșit, liniște. Psst... Mișulee... dă un Revive că nu mai fac așa ceva.

Sau să-l luăm pe Yusuf cel Mov, un magician tânăr, dornic de afirmare, care a fost aruncat de pe băncile școlii fix în capitolul cu trollii de zăpadă. Trollii de zăpadă, satane albe, mari și iuți (nu pot spune în kilometri pe oră, dar hai să zicem că Haste nu te scapă de ei) au nesuferitul obicei să te hăpăie de cum au pus gheara pe tine. Ceea ce te obligă să adopți anumite tactici mai inteligente. Nu-i lași să pună gheara pe tine. Ca la Stalingrad,



Jos, jos, jos în mină jos



V-a tras curentul, băieți?

nu e timp pentru o instruire temeinică în artele întinate ale magiei. Dacă n-ai apucat instrucția de bază, acum nu ai altceva de făcut decât să îndrepti instrumentul spre ei și să apeși frenetic pe trăgaci în speranța că la celălalt capăt se va întâmpla ceva miraculos. Așadar, Mov pornește la drum cu singurul sfat pe care am apucat să i-l dăm până să ne atace trollii. Cu verdele-n nol, cu roșul în ei, restul e ca mersul pe mătură, vine pe parcurs. Și a venit. Trei minute mai târziu, după ce singurul jet de magie care nu ne-a atins a fost cel verde, o pată mov este fugărită de două pete mari și albe. Eu fac screenshot-uri și încerc să nu mă înec, Koniec nu face screenshot-uri, dar compensează prin râs, trollii câștigă teren, Yusuf se electrocutează de două ori, inventează gheața și descoperă că are niște treabă. Demonic friendly-

fire-ul, deși fără el s-ar duce toată distracția. Căci Magicka este o lighioană ciudată. Încurajează cooperarea (primești mai multă sănătate când te vindecă altcineva, dacă încrucișați razele, ca-n Ghostbusters, amplifică efectele vrăjilor), dar în același timp îți oferă o mulțime de unelte și posibilități de a te juca cu nervii partenerului. Și le-ai evita, ca orice om normal, dacă n-ai fi atăaaaat de amuzante.

Poți fi creativ în Magicka, însă preț de vreo șapte, opt capitole, nu prea ești obligat să fii ceva mai finuț sau să-ți gândești tactica. Spam-ul merge de minune, deseori treci prin ei ca prin brânză, singura provocare serioasă pare arena. Începând cu capitolul 9 (din cele douăsprezece, cam târziu) se schimbă foaia. Atunci încep să apară cel mai interesant și mai periculos monștri (ele-

mentalii, trollii de zăpadă, o haită de dwarfi care se teleporțează), adrenalina curge, iar luptele devin o reală plăcere. Au fost trei ore de vis, întrerupte doar de groaznice înjurături atunci când mă deconectam (cele douăsprezece patch-uri se pare că nu au reușit să elimine toate problemele) aparent fără niciun motiv. Da, douăsprezece patch-uri, pentru că, la lansare, Magicka practic era de nejuțat. Acum se comportă relativ decent, e unul dintre puținele cazuri în care mă bucur că nu am primit o versiune pentru review înaintea lansării oficiale.

„I think Magicka is a pretty cool guy”

... și costă 10 euro. Voi presupune că veți vrea să terminați campania de două ori, eu așa am de gând, să o mai joc o dată, dar în patru oameni (până acum am avut doar trei, căci Caleb era ocupat). Asta înseamnă cam 8-10 ore. Există și o arenă, unde va trebui să decimați valuri peste valuri de inamici pentru un scor cât mai mare. Să zicem că Arena vă mai ține ocupați alte zece. În total, 20 de ore, probabil mai multe dacă vânați achievements ca demenții. So, 10 euro pentru 20 de ore de distracție (cu posibilitate de prelungire) mi se par pomănoasă curată. Mai ales pentru un joc inteligent și deosebit de simpatic. V-aș mai sfătui să vă asigurați că aveți cunoscuți care îl joacă (n-am dat de multe servere online), dar... 10 euro.

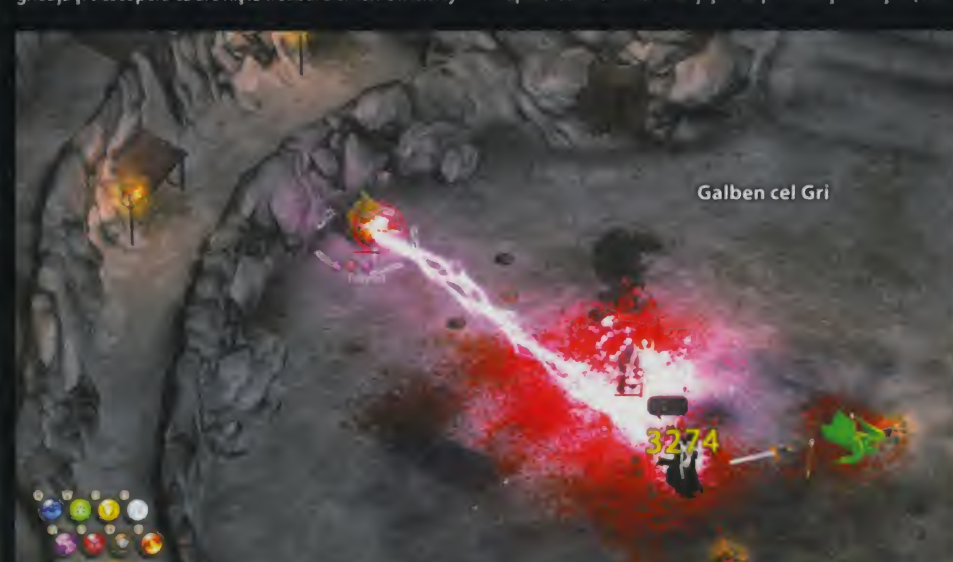
ciOLAN



Epentru Charlie



Era cam răcoare



Galben cel Gri

VERDICT LEVEL



- unimonul
- multiplayer-ul
- sistemul de magie
- bug-uri
- ușor plictisitor în single
- îți arată adevăratul potențial doar aproape de final

PE SCURT:

Proaspăt, inteligent, amuzant, arcane, cold, watercold, cold, arcane... F**K!!! Aștept Dolul. Sau un plagiator.

8

Gen: Action / RPG / Platformă / Shooter
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: magickaonline.com

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.4 GHz / Memorie: 2 GB RAM / Accelerație 3D: NVIDIA GeForce 8800 / ATI Radeon 3870

ALTERNATIVA N/A

Până în momentul în care am mai văzut așa ceva, considerați că nu aveți o alternativă și puneți mâna pe Magicka. Sau mai faceți o instanță în WoW.

RED DEAD REDEMPTION™ UNDEAD NIGHTMARE

Zombiți, vă rog!

Dacă m-aș rupe vreodată complet de industria jocurilor și după ani buni m-aș trezi plimbându-mă printr-un mall, cu gând să-mi spăl creierii cumpărându-mi vreo consolă și un joculeț relaxant și amuzant, simplul fapt că aș vedea Rockstar scris pe o cutie m-ar convinge s-o aleg, fără să mă uit măcar la altceva. Și alți producători și-au dovedit valoarea în timp, însă Rockstar ocupă un loc special în inima mea. Oamenii știu au învățat într-adevăr să spună o poveste de calitate, care te destinde și nu se ia 100% în serios, cu personaje suficient de cool încât să-ți placă-n pielea lor, loc spre care tranziția rapidă, lină și fără dureri din confortul canapelei este garantată de feiul totuși delicat, uman și credibil în care sunt portretizate. Suficient de realiste încât să ridice probleme reale, palpabile în viața oricui și suficient de idealizate încât să-ți ofere genul de plăcere comparabilă cu lecturarea unui roman de Karl May în copilărie – indiferent de vârsta la care te găsești

în momentul butonării. Serios, jucând povestea inițială RDR, m-am distrat copios, am râs în hohote și am explorat fascinat, dar a existat și un moment în care mi s-au umezit ochii și a trebuit să-mi trag muci, mișcat fiind de scena care se derula în fața mea. Ca să nu mai vorbesc de cadrul general care m-a deconectat total de la realitate și atmosfera autentică de western din care parcă nu voiam să mai ies – nici măcar când lirismul era înțepat de-o poantă abruptă (dar reușită, fără excepție).

În ciuda mărturisirii de mai sus, când am văzut artwork-ul Undead Nightmare, n-am știut dacă să dau întâi curs admirației față de talentul artiștilor de la Rockstar sau să-mi trag o palmă peste cap fiindcă urma să butonez ÎNCĂ un joc trimis la cerșit în lume sub pretextul celei mai la modă povești de făcut bani din ultima vreme, adică o poveste cu strigoi. Fiindcă de când cu Left 4 Dead, lumea a înnebunit realmente, iar titlurile, expansiunile, DLC-urile și modurile făcute pe subiectul ăsta au

Bacovia ar fi mândru de tine, John

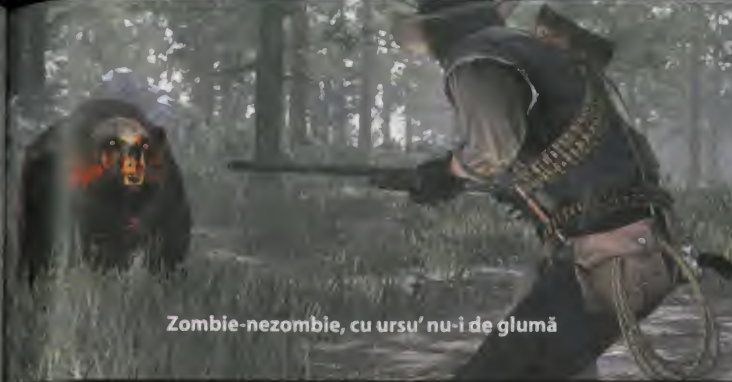


curs șiroaie, făcându-mă să cred că singura invazie zombie adevărată este cea de pe rafturile magazinelor.

Fie subiectul cât de tocit, se pare că nu mi-am luat încă o porție suficientă de trimis nemorți înapoi la Necuratu', unde le șade lor mai bine, așa că am purces întru noua aventură încercând să-mi mențin prejudecățile la un număr absolut minim.

Mort și neliniștit

Ațiunea se petrece cândva în scurtă, dar frumoasă perioadă de reuniune a familiei eroului din RDR, John Marston. Temerile inițiale mi-au fost spulberate rapid de excelentul film introductiv, în care o seară frumoasă pe trecută în familia Marston se transformă în intriga perfectă pentru un western de categorie B cu zombilitici. Ce-i drept, povestea e clar la mișto și de un impact mai mic față de cea originală, dar jocul o spune atât de bine încât asta nu mai contează chiar deloc. Revenim: ne-



Zombie-nezombie, cu ursu' nu-i de glumă



Natură nemoartă cu electoratul nemulțumit



vrând să-și răpună rudele cuprinse de „ciudata boală”, John își baricadează căminul pe dinafară și pleacă în căutarea unui leac. Curând, se dovedește că problema nu este una locală, iar quest-ul lui familial îl obligă să dea câte o mână de ajutor celorlalți supraviețuitori, eliberând temporar așezări de „mica problemă”. Din păcate (și totodată din fericire, ca pretext pentru o poveste tare simpatică), lucrurile nu sunt foarte simple, iar părerile despre sursa problemei și posibilele soluții sunt la fel de împărțite și împrăștiate precum grupurile de oameni care încearcă să reziste, care pe unde apucă. Blackwater este doar punctul de plecare într-o aventură de durată (cam ore minim, dacă o savurezi cum se cuvine și o dai pe atmosferă), în care Marston va întâlni atât fețe cunoscute, cât și personaje complet noi, într-un Vest metamorfozat acum după chipul și asemănarea filmelor lui Romero. Trebuie să vă spun, în ciuda jocurilor „de specialitate” pe care le-am butonat, am rămas cu senzația că



REVIEW

suferit schimbări mai mult decât estetice. În primul rând, dincolo de tonul sumbru care îmbracă natura și așezările, cu supraviețuitori și strigoi jucându-se de-a prinsele la tot pasul, economia s-a cam dus naibii. Nu prea mai ai ce cumpăra, iar muniția a devenit principala monedă de schimb. Totuși, poporul din Undead Nightmare este ceva mai dăștept decât rusnacii din Metro 2033, fiindcă nimeni nu prea e dispus să împartă rezerva de gloanțe cu tine. Trebuie să te descurci cu puțin și să folosești eficient ceea ce ai, iar sloganul clasic „o scoți la capăt doar cu un glonț în căpătâi” rămâne, cu mici excepții, perfect valabil. Muniția o mai primești îndeplinind anumite misiuni, fie ele și secundare, direct sau sub formă de lăzi prin care poți cotrobăi după provizii. Nici fauna nu a rămas indiferentă la fenomen, așa că pregătește-te pentru grizzly, coioți, lupi, vite și alte animăluțe în variante horror, pe care le poți jupe în voie, dar fără prea mult folos, de vreme ce nimeni nu mai are de dat bani pe ele – și nici măcar muniție. A apărut și ceva faună mitologică – sasquatch-ul, unicornul și Chupacabra vă spun ceva? Bineînțeles, dincolo de povestea savuroasă și ineditele misiuni secundare, au apărut și întâlniri aleatoare noi-nouțe. În parte, derivate ale unor prezențe din jocul ini-

spin-off-ul celor de la Rockstar reușește să surprindă cel mai bine atmosfera „Dawn of the Dead”. Un mare plus vine și din partea universului dinamic, așa cum îl știți din original, însă care acum este pus în slujba răspândirii aleatoare a cumplitei stigmate „Descărnețe fără bătrânețe și viață lungă după nemoarte”. Te mai întâlnești cu oameni încă sănătoși, mai asți la vreo scenă memorabil regizată în care respectivii se ceartă sau țin „sfatul bătrânilor”, participând și tu activ, după care îi lași în voia sorții, care le poate rezerva orice. Unii se mai descurcă, alții sunt copleșiți și se transformă la rândul lor în nemorți, fie din neșanță, fie dintr-o carentă acută de plumb în arma de foc sau din vreo imprudență stupidă. Infecția pare pur și simplu să aibă o viață proprie, chestie care te bagă-n atmosferă cât zece leftfordezi laolaltă. Bineînțeles, harta și lumea de joc, deși acoperă zonele deja cunoscute din povestea principală, au



În numele distracției, crapal



Ho cu tata, Război!

tial, aceste întâlniri rezervă totuși suficient material proaspăt și amuzant – cu evoluție și final mereu deschise, garantând că n-o să avariți parte pe durata aventurii de prea multe momente moarte... ce?!!

Spicuri de pe lumea aialtă

Dacă zombalii par rupți din L4D – da, există și grășani mai duri, alături de sculpători și alte tipuri, pentru varietate – armele au fost și ele adaptate vremurilor vitrege în care creierul fraged se află la mare căutare. De departe, cea mai interesantă este o pușcă pe care puteți s-o hrăniți cu bucăți de undead – principala ei muniție. Urmează o torță, ideală atât pentru omoruri meele dintr-o lovitură, cât și pentru a-ți croi drum când vrei să economisești gloanțele, fiindcă dacă pâlitura nu reușește mare lucru, focul miștuie până la urmă încet și sigur. Din arsenal nu putea lipsi apa sfințită, perfectă pentru explorarea interioarelor, alături de ciotgun, dar producătorii s-au gândit să ne bineînarmeze și cu un elixir preparat de știți-vol-cine dacă-ați-jucat-RDR, care momește nemorții, pe care de la un punct încolo îl veți putea combina într-un cocteil exploziv și foarte ademenitor pentru opoziție. Mai mult, acum poți și e chiar recomandat să-ți împuști calul, fiindcă se va întoarce bine-mersi sub formă de zombie pacifist, mai greu de strunit, dar fără vreo limită de stamina. Chiar și caii zombificați joacă la pitici pe lângă cei patru cai ai Apocalipsei, pe care-i poți găsi și imblânzi pe parcurs, care vin și cu abilități speciale, cum ar fi sculpatul de flăcări sau un grad absurd de mare de rezistență. Normal, nu lipsesc câteva costume și multe challenge-uri noi, acordate la putrelele circumstanțe.

Pe frontul multiplayer, dincolo de modele noi pentru personaje și evidentă includere a noilor arme, au apărut două noi moduri de joc. Unul este deja clasicul și ultrafrecventul mod de supraviețuire împotriva unor valuri din ce în ce mai puternice de nemorți, jucabil în echipă. Celălalt, un King of the Hill clasic, fără prea mare legătură cu noul decor, în afara faptului că nu poate fi inițiat decât de jucătorii care au Undead Nightmare (în schimb pot participa și ceilalți), care încă n-au pus la bătaie pe el).

S-aveți un coșmar plăcut!

Pentru zece dolari, e la mintea cocoșului că distracția merită investiția, cu atât mai mult cu cât



I'm gonna grape you in the brain, woman!

n-am văzut prea des un DLC cu o temă atât de radicală și diferită care să completeze totuși armonios formula inițială și să păstreze farmecul ei intact. Ce-i drept, micile probleme pe care le are „din construcție” RDR cu manevrarea eroului și sistemul de țintire m-au enervat mai mult în Undead Nightmare, iar chestia cu spart țeste de nemorți devine și ea în sine repetitivă într-un timp relativ scurt. Daaaar... jocul e salvat pe deplin de dinamismul extraordinar al lumii de joc, de povestea amuzantă și picană, de voice acting-ul memorabil și de această dată și formula de gameplay accesibilă, cu lipici, alături

de o coloană sonoră pe care am savurat-o până la ultimul herț. În special datorită finalului parcă dedicat pentru veteranii RDR, dar și pentru o grămadă de poante presărate pe parcurs, nu vă recomand să vă apucați de el fără să fi terminat povestea inițială.

Se pare că până și un motiv atât de uzitat precum poveștile cu zombie merită încă din plin butonarea, dar asta numai fiindcă a fost implementat peste un joc deja excelent de niște perechi de mâini foarte, foarte pricepute. Recomandat de Fido!

Caleb



Scuze, am greșit adresa

VERDICT LEVEL



- ▶ întâmplătoare zombilică reșită
- ▶ amuzant, frumos povestit, plăceri memorabile
- ▶ voice acting și coloană sonoră superbe

- ▶ grafică prăfuită pe alocuri
- ▶ mici probleme de control
- ▶ rimbucidul ca atare devine plictisitor după un punct

PE SCURT:

Pentru un pumn de dolari în plus, puteți afla ce se întâmplă când John Romero meets Sergio Leone. Cred că am spus destul.

9

Gen: Action / Adventure. Producător: Rockstar Games. Distribuitor: Eidos Interactive. Ofertant: Game Republic.

CERINTE MINIME:
Sistem de operare: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10
Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+
Memorie RAM: 2 GB
Card video: NVIDIA GeForce 8800 / AMD Radeon HD 3870
Spațiu liber pe disc: 10 GB



Peripețiile bravului căpitan Brawe



Sunt momente în viață în care simți nevoia să-ți tragi pe genunchi (sau peste plapumă) cel mai mic calculator pe care îl ai la îndemână și să bagi o mică aventură așa, ca pe vremuri. Adică fără nici un fel de pretenții grafice (altele decât cele artistice), fără voci, cu un minim de sunete și cu muzică din aceea de se auză pe la începutul anilor '90 din speaker-ul PC-ului, nedotat cu placă de sunet. Cam în ideea asta a lucrat Cateia Games, producător (indie?) din Croația, care, fără să se lăude prea mult prin prezentări și fără a pretinde că a reinventat genul, a făcut o mică bijuterie de adventure point and click ce a reușit să-mi atragă atenția câteva ore.

Căpitanul Brawe este un ofițer al poliției spațiale care încearcă să pună stavilă acțiunilor tot mai îndrăznețe ale piratilor spațiali, numiți Kribbs. El are la dispoziție o navă și un navigator, cu care nu se prea înțelege - cu amândoi, adică. Nava și funcționarea ei sunt un mare secret pentru Brawe, care va învăța singur cum să folo-

sească unele din aparatele cu care aceasta este dotată - bun priel de puzzle. Iar navigatorul se dovedește a fi un trădător, care își disprețuiește căpitanul - mereu dornic de acțiune și glorie, dar dotat cu mintea unui babuin convertit la budism - motiv pentru care se alătură inamicilor spațiali ai poliției spațiale.

În acțiune intervine atunci o agentă secretă, mai secretă decât chiar decât părțile intime pe care aceasta și le expune pe afișele fanului său numărul unu, adică tocmai căpitanul Brawe. Domnișoara Luna va acționa sub acoperire până la un punct, dincolo de care nu se va descoperi deloc - dezamăgire - dar își va da arama insig-nei de agent secret pe față și va acționa paralel cu Brawe, jocul oferindu-ne posibilitatea controlării a până la trei personaje deodată.

Acțiunea se desfășoară în vreo cinci zone și pe patru planete, dar spațiile disponibile în joc sunt mici și puține. Cu toate acestea, puzzleurile sunt suficient de clasice și de bine gândite ca să te țină ocupat atât cât să nu reproșezi prea mult lipsa de variație a scenariilor. Da, repet, sub aspectul puzzleurilor jocul este impecabil de clasic, ducându-te cu gândul la alde Monkey Island, în principal. Obiecte trebuie găsite sau dobândite pe diverse căi de la personaje, obiecte pot fi combinate și prelucrate chiar, aici am apreciat flexibilitatea și opțiunile disponibile în ce privește inventarul și felul în care se poate interacționa cu obiectele - un mare plus al jocului.

Câteva linii de dialog sunt agreabile, chiar amuzante, în special prin trimiterea la titlurile clasice ale genului. De altfel, întregul joc este construit tocmai pe această continuă referință la terțe producții, din lumea jocurilor,

literaturii sau a cinematografiei. Dar, deși haioasă, această tehnică devine la un moment dat oboseitoare. Pe deasupra, o altă consecință a ei este inconsistența personajelor. Gândite să reflecte un tip specific de personaj dintr-un gen anume al aventurii - fie aceasta literară, cinematografică sau interactivă - personajele din Kaptain Brawe au prea puțin o personalitate proprie, ceva care să le aducă în față, care să te facă să le ții minte.

Însă, ca un exercițiu interesant de alcătuire a unui adventure urmând rețeta clasică punct cu punct, Kaptain Brawe A Brawe New World este un joc de parcurs, într-un moment de relaxare. Poate că prețul actual, de 15,99 euro, este exagerat, o reducere a acestuia de câteva ori ar trebui așteptată înainte ca eu să vă recomand achiziționarea acestui titlu.

Marius Ghinea

VERDICT LEVEL



- ▶ puzzleuri interesante
- ▶ clasice
- ▶ personaje inconsistente
- ▶ clasice

PE SCURT:

Da, as vrea Kaptain Brawe A Brawe New World dacă ar exista la un preț mai mic. Este, într-adevăr, mai greu să-ți faci jocul, dar și satisfacțiile sunt pe măsură. Unde mai pui că există editii reduse la o, bine-mersi compatibilă cu SO-urile actuale, la un preț mult mai reabil.

7.5

Gen: Adventure / Action. Producător: Cateia Games. Distribuitor: Eidos Interactive. Ofertant: Game Republic.

CERINTE MINIME:
Sistem de operare: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10
Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+
Memorie RAM: 2 GB
Card video: NVIDIA GeForce 8800 / AMD Radeon HD 3870
Spațiu liber pe disc: 10 GB

ALTERNATIVA MONKEY ISLAND

Per și simplu, amuzant și la fel de bun ca Monkey Island, dar și satisfacțiile sunt pe măsură. Este, într-adevăr, mai greu să-ți faci jocul, dar și satisfacțiile sunt pe măsură. Unde mai pui că există editii reduse la o, bine-mersi compatibilă cu SO-urile actuale, la un preț mult mai reabil.



BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

VIETNAM

*This is the end
Beautiful friend
This is the end
My only friend, the end*

Versurile lui Jim Morrison au surprins cum nu se putea de bine iminența distrugerii și spectacolul ororilor care i-au marcat pe mulți dintre combatanții războiului din Vietnam, chiar din primele minute ale capodoperei Apocalypse Now. Cu acest film, Francis Ford Coppola a reușit să surprindă coșmarul din Vietnam într-o manieră unică, cu secvențe supranaturaliste și simbolice care au exploatat confuzia, violența, frica și nebunia războiului în cele mai mici detalii, în contrast puternic cu frumusețea junglei înșelătoare ce i-a servit drept decor. Drept urmare, am ajuns să compar cu Apocalypse Now orice joc de acțiune ce tratează, într-un mod sau altul, măcelul din Vietnam, dar puține au reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor mele. Așadar, să vedem dacă Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam reușește.

Kill, kill, kill, kill!

Ceea ce surprinde la Vietnam este faptul că EA a lansat add-on-ul sub formă de expansion inclus într-un patch disponibil tuturor, când puteau la fel de bine să mai adauge câteva hărți și să-l așeze liniștiți pe rafturi. Pachetul este complet: avem hărți, arme, vehicule și un soundtrack ce include o mulțime de piese clasice, toate complet noi. Pentru a debloca conținutul Vietnam-ului trebuie să achiziționezi doar CD Key-ul, acesta fiind apoi disponibil dintr-un un meniu separat, inclus în meniul principal din Bad Company 2. În acest fel, statisticele și progresul jucătorului în ambele variante - jocul gazdă și add-on - sunt cumulate, de unde rezultă că vei



Aruncătorul de flăcări.
Dragoste la prima vedere.



Oi fi eu medic, dar nu cred că o seringă îl mai poate ajuta.

avea acces la întreg echipamentul deblocat în BC2, dar sub altă formă, tocmai pentru a respecta realitatea anilor '60. De exemplu, pușca M16 din Vietnam nu are lunetă 4x, ci o simplă câtare metalică, iar Uzi-urile au luat locul modernelor SCAR și XM8. În consecință, lipsa unei precizii sporite a armelor schimbă radical câmpul de luptă, pentru că n-o să mai poți nimeri un adversar aflat la o distanță de jumătate de hartă față de tine folosind mitraliera grea sau SMG-ul. Pușca cu lunetă și cea de asalt sunt singurele care te pot ajuta să o faci, iar asta este bine, pentru că astfel jucătorii noi nu se vor mai simți intimidați de veteranii cu ochi de vultur ce obișnuiesc să pândescă de pe dealuri. Vietnam creează un echilibru solid între „generații”, iar clasele sunt mai bine definite ca scop, obligându-i pe jucători să se axeze mult mai mult pe calitățile și slăbiciunile clasei din postura căreia preferă să joace. De fapt, în Vietnam nu putem debloca arme și gadgeturi noi, întreaga experiență acumulată fiind transferată către Bad Company 2. Arme și perk-uri putem debloca numai în jocul care îi serve-

Vietnam. În schimb, hărțile sunt într-adevăr impresionante și reprezintă punctul forte al add-on-ului. Hill 137, de exemplu, ne întâmpină cu tuneluri și tranșee pârjolite, iar una dintre marginile ei este dominată de o perdea de fum densă care ne dezvăluie o pădure mistuită de flăcări. Decorul este spectaculos, iar priveliștea memorabilă, la fel cum sunt și terasele din Vantage Point. Dacă nu mă înșel, tot pe Hill 137 putem admira chiar și o imensă cascadă ce se revarsă în trepte dintr-un munte situat pe malul opus al râului ce delimitează acea porțiune din hartă. Dacă veți ajunge vreodată acolo, vă sfătuiesc să luați o pauză și s-o admirați în toată splendoarea, chiar dacă asta înseamnă să încasați un glonț în ceafă. Fără îndoială, priveliștea merită câte o moarte ocazională.

O altă noutate notabilă pentru mine a fost aruncătorul de flăcări, o armă devastatoare în lupta de aproape și provocatoare de satisfacții nebanuite la fiecare utilizare. Poți arde chiar și colibe, iar asta este întotdeauna un avantaj într-un joc ce abordează tematica războiului din Vietnam.



Hill 137 - fum, flăcări, tranșee sinistre și multă transpirație.
O să le povestesc și nepoților despre el.



Convoi organizat către următorul obiectiv.

100

te drept gazdă.

Modurile și regulile de joc care au definit seria Battlefield sunt însă aceleași: Conquest, Rush, Squad Rush și Squad Deathmatch sunt disponibile pentru toate cele cinci hărți din

Acel Vietnam

Înainte și la finalul fiecărei bătălii ni se oferă o prezentare generală a evenimentelor sub forma unor buletine de știri, de parcă bătălia virtuală ar fi de fapt un război în plină desfășurare pe undeva - un aspect care întregeste atmosfera și sporește imersiunea. Iar în toiul bătăliei, rock frate! Urcă-te într-un tanc sau un jeep și vei auzi imediat cum răzbat din difuzoare de-alde Creedence Clearwater Revival cu Fortunate Son - ca o trimitere către filmul Platoon, varianta orchestrată a The Ride of the Valkyries - amintind de Apocalypse Now, The Troggs cu Wild Thing, Deep Purple cu Hush, The Kinks cu You Really Got Me și multe, multe alte piese reprezentative pentru acea perioadă, 49 în total.

În principiu, dacă ești jucător de Battlefield sau nu știi ce te-ar mai putea aduce înapoi pe câmpurile de luptă din Bad Company 2, Vietnam este răspunsul logic, deoarece reîmprospătează experiența de joc din toate punctele de vedere. Mai mult decât atât, sunt sigur că DICE o va îmbunătăți și mai mult, prin patch-uri, poate chiar și nisaiva hărți noi. Dar chiar și în lipsa lor, nu aveți niciun motiv să nu puneți mâna pe el. Este unul dintre cele mai bune add-on-uri pentru un FPS jucate de mine vreodată, iar pentru prețul pe care îl cere, merită cu vârf și îndesat. Eventual, în caz că suma de 13 euro vi se pare prea mare, pândiți o promoție. Eu o să vă aștept în Vietnam.

KIMO

VERDICT LEVEL

+ gratis de zile mari
 + intens și imersiv
 + suet excepțional, din toate punctele de vedere
 + mici bug-uri

PE SCURT:
 Incursiunea sa în Vietnam scoate la iveală un joc mult mai diferit de jocul gazdă și reprezintă o adevărată obligație pentru orice fan al jocului din zona online a Battlefield: Bad Company 2. Așteptarea lui, care cântărea un motiv să se inițiază pe câmpul de bătălie, a fost stăruie.

Gen: FPS. Producător: EA GAMES. Distribuitor: EA GAMES. Data lansării: 2010. Căutăm: ONLINE (multiplayer). Căutăm: ONLINE (multiplayer).

CERINTE MINIME:
 Procesor: Core 2 Duo E6700 / 3.0 GHz. Memorie: 2 GB RAM. Accelerație: 3D. Căutăm: 3D. Căutăm: 3D. Căutăm: 3D.

ALTERNATIVA
 Nu mi vine nicio alternativă notabilă în minte, nu mai stă pe gânduri și compari Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam, expansion-ul cel mai bun joc multiplayer din 2010.

9

GOLDENEYE

007

Call of Duty: James Bond

Acum vreo cincisprezece anișori, când românășul încă privea lung la monitorul CRT de 14" și plătea o avere dacă voia să se joace Duke Nukem 3D sau Quake 1 prin modem, niște englezoi nebuni reușeau inimaginabilul: impunerea first person shooter-ului drept gen universal acceptat... pe console. Știți voi eterna poveste – „nu merge să ochesc cu prostii-le astea de joystick-uri, where's my mouse and keyboard?". Ei bine, la el a mers și a mers într-atât de bine încât GoldenEye 007 (culmea, joc de Nintendo 64 realizat după filmul omonim) a devenit ceea ce astăzi numim un cult classic. Românășul a fost mai șmecher, a trecut direct la Quake il...

Fast forwarding through the years, vedem eminența cenușie a celor de la Activision, mult „iubitul” Bobby Kottick, strofocându-se cum să mai scoată bani din piatră seacă, pe spinarea fraierilor care oricum cum-pără jdemilioane de jocuri Call of Duty anual. Atunci l-a lovit marea inspirație pe al nostru Robert, a cărui companie deține de câțiva ani de zile licența James Bond. Planetele s-au aliniat în acel moment și Bobică a realizat potențialul minei de aur pe care clocea de ani buni. Și astfel, din turnul întunecat al celor de la Activision a plecat ordin către plebe: „Pentru a GoldenEye-ului sosie/Calu' și juma de mpărăție/Și să fie pentru Wii/Ca să placă la copchil". Zis și făcut: vrednicul boier de casă Eurocom s-a conformat și James Bond fu reciclat.

Remake-ul ca rimeicu', da' brânza-i pe bani...

Adicătelea, vezi Doamne, dacă remake-urile astea sunt la modă, noi de ce să nu profităm? Cam asta a fost filosofia din spatele realizării lui GoldenEye 007. Din fericire, noul joc nu rămâne 100% fidel înaintașului său de pe Nintendo 64, ci aduce intriga și gameplay-ul în secolul al XXI-lea. Un lucru nu s-a schimbat însă: GoldenEye este în continuare un shooter get-beget, cu tone de inamici pe metru pătrat. Partea cu adevărat nasoală este că-l

doare fix în pix de poveste, întreaga intrigă a jocului putând fi rezumată în câteva cuvinte monosilabice: Bond saves world. Personajele sunt atât de stereotipice și neinteresante încât nu știi cum să sari mai repede peste cele câteva secvențe cinematice care-și fac apariția pe parcursul jocului. Lipsește până și o Bond girl memorabilă (pospa-ul de la sfârșit nu se pune). Nu în ultimul rând, întorsătura de situație care ar fi trebuit să ne lase cu gurile deschise este previzibilă încă din misiunea prolog.

Jocul celor de la Eurocom compensează însă la ca-



pitoul acțiune pură. Cele 14 niveluri ale campaniei single player sunt ca o cursă continuă contra-cronometru, în care sute de inamici de toate naționalitățile cad doborâți de gloanțele neînfricabilului agent secret MI-6. Bine, conceptul ăsta de shooter îndrăcit nu prea se potrivește cu metoda de control bazată pe Wiimote și Nunchuck. Mă rog, aici s-ar putea să fie de vină neîndemânarea-mi legendară în ceea ce privește mănuierea motion controller-ului celor de la Nintendo. Cert este că, după ce am remarcat că nu mă descurc de nicio culoare și că ținta-mi fuge pe toți pereții, am căutat în lada cu amintiri un vechi controller de Nintendo GameCube, pentru care Eurocom s-a gândit să ofere suport. Și bine a făcut: mănuit cu un controller classic, GoldenEye începe să se comporte ca un shooter de consolă familiar, poate prea familiar...

Duty. Call of Duty

Să nu ne mai ascundem după deget, GoldenEye ar putea fi foarte ușor denumit și Call of Duty: James Bond

Edition. Controlul este aproape identic cu cel standardizat deja de seria anuală de la Activision, iar tranziția spre GoldenEye se face astfel fără probleme. Este prezent până și sistemul ADS (aiming down sight), care ocheste automat cel mai apropiat inamic atunci când este apăsat butonul de zoom. Totuși, există și o serie de aditii specifice seriei James Bond. Personajul central are la dispoziție un telefon mobil care poate fi folosit în diferite scopuri, precum și o varietate de atacuri melee capabile să blocheze instant orice inamic.

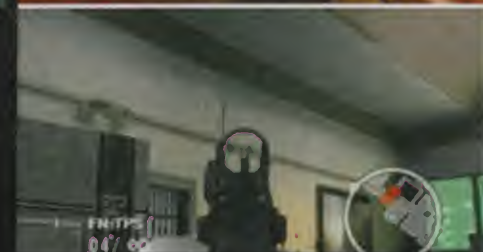
Tot din Call of Duty este împrumutat și conceptul de multiplayer, bazat pe aceeași formulă care presupune acumularea de experiență și level-up-ul necesar pentru a debloca accesul la echipamente noi. Ca o noutate pentru Wii, GoldenEye include un sistem de matchmaking și face uitate codurile numerice folosite de primitivul serviciu online al celor de la Nintendo. Pe lângă multiplayer-ul online, asemeni versiunii inițiale de Nintendo 64, noul GoldenEye oferă și suport pentru confruntări

splitscreen, abordabile în până la patru jucători pe aceeași consolă. Din păcate, framerate-ul nu prea face față în asemenea situații.

Și pentru că tot veni vorba de partea tehnologică, ghici ciupercă ce motor grafic folosește GoldenEye? Că era și greu, e vorba de aceeași tehnologie din spatele seriei Call of Duty, adaptată însă pentru Nintendo Wii. Ce înseamnă asta? O grafică „un pic mai bună” decât ceea ce puteam întâlni acum câțiva ani pe PlayStation 2, complexitatea anumitor niveluri, precum și efectele de iluminare făcând diferența. Pe scurt, foarte bine pentru Wii, însă relativ dezamăgitor raportat la standardele actuale.

Din fericire, GoldenEye păstrează câteva dintre





atuurile specifice seriei James Bond, cum ar fi globetrotting-ul, pașii agentului 007 fiind purtați prin toată lumea în încercarea de a o salva încă o dată. Există niveluri plasate în Rusia, Dubai și chiar Nigeria, prin clădiri de noapte sau munți înzăpeziți. GoldenEye stănd bine la capitolul varietate a decorurilor. Nu prea există însă scene cu adevărat memorabile, jocul mulțumindu-se în majoritatea timpului să fie doar un shooter clasic. Monotonia mai este ruptă, din când în când, de unele porțiuni în care stealth-ul primează, Bond fiind nevoit să distrugă anumite camere de filmat pentru a nu fi detectat. Un lucru interesant este modul în care au fost gândite obiectivele misiunilor în funcție de nivelul de dificultate ales. La reluarea jocului folosind o dificultate mai avansată, își fac apariția noi astfel de obiective secundare, care nu erau acolo prima dată.

For England, always for England

Spuneam mai devreme că primul GoldenEye a fost un joc licențiat, realizat pe baza filmului cu același nume. Bineînțeles că, la vremea aceea, nenea Pierce Brosnan era în prim plan, portretul său fiind vizibil chiar și pe coperta jocului. Ei bine, noul GoldenEye pentru Wii îl înlocuiește pe irlandez cu actualul James Bond, Daniel

Craig, a cărui figură și voce apar în mai toate secvențele cinematice din joc. De altfel, prestația vocală a lui Craig este perfectă pentru acest joc, replica din subtitlul de mai sus fiind probabil cea mai reprezentativă pentru ceea ce înseamnă noul James Bond.

Tot demne de laudă la capitolul auditiv sunt zgomotele provocate de impacturile dintre gloanțe și corpurile inamicilor. Pur și simplu ai într-adevăr senzația că le umpli acestora leșurile de plumb, feeling-ul acesta fiind poate cea mai mare reușită a lui GoldenEye. Din păcate, mulți dintre inamici par să au fost împrumutați din Killzone, vocile lor fiind înfundate și distorsionate în stilul helganilor din seria celor de la Guerilla Games.

Activision a mers într-atât de departe cu conceptul de remake încât a reinregistrat și melodia de pe coloana sonoră a filmului, interpretată în original de faimoasa

Tina Turner. Vocea care poate fi auzită în noua versiune este însă cea a Nicolei Scherzinger, solista formației Pussycat Dolls achitându-se neașteptat de bine de această sarcină.

E frumos, da' nu prea...

GoldenEye 007 reușește să fie un FPS intens, chiar reușit având în vedere lipsa de jocuri hardcore dedicate consolei Nintendo Wii. Comparat însă cu reprezentanții contemporani ai genului, noul James Bond cu greu se poate face remarcat, deoarece există numeroase titluri care reușesc să aplice mai bine această formulă clasică. Povestea inexistentă și gameplay-ul mult prea generic atâră greu în balanță, împiedicând jocul să-și creeze propria identitate în marea de shooter-e contemporane.

■ Cosmin Aionită



VERDICT
LEVEL

- ▶ acțiune și schimburi de focuri pe bandă rulantă
- ▶ obiective well-planned la reluarea jocului
- ▶ aspect grafic îngrijit, bun pentru Wii
- ▶ e prea „Call of Duty”
- ▶ parte narativă apropiată de zero
- ▶ scăderi de framerate, mai ales în multiplayer

PE SCURT:

Dacă vrei un shooter bun pentru Wii, merge încercat.

7

Gen: FPS, Platformă, Acțiune | Producător: Activision | Distribuitor: Activision
Ofertare: Singleplayer, ON-LINE | Activarea: Activarea

CERINTE MINIME:

Consolă: Nintendo Wii

ALTERNATIVA JAMES BOND 007: BLOOD STONE
Pentru cine n-are Wii, dar vrea să se dea un pic cu agentul 007. Acest joc măcar are o poveste cât de cât funcțională, care merge pentru câteva ore de pac-pac...

Românii nu mai au speranță



simply positive

Kirby's Epic Yarn™

LEVEL, noul Cool Girl!



Pentru a pune capăt oricărei discuții referitoare la faptul că LEVEL nu este cu adevărat o revistă multiplatform, am decis să dedicăm în fiecare număr de acum încolo câteva pagini mercurilor, țesătorilor și filaturilor. Culori și materiale la modă, ștraturi și fermoare, textile și stoffe.

Poate vi s-a mai întâmplat și vouă să prindeți o discuție pe la mijloc și să aveți impresia că ați înnebunit. Să înțelegeți perfect ce spun oamenii din jurul vostru, dar să nu sune normal. Cea mai „haioasă” experiență de acest tip pe care am auzit-o a fost a unui coleg de facultate, care a decis să fie cobai pentru studenții de medicină dentară (reparându-și astfel dinții gratuit). Și cum stătea el așa pe scaun, cu aparatul acela care nu te lasă să închizi maxilarul (și implicit să vorbești) în gură, vine profesorul, se uită un pic mai atent și le spune elevilor, „ia spuneți-mi voi mie ce observați ciudat aici?” Unii mi-jeau ochii, alții se prefăceau interesați, dar câțiva... „oaaa”. Băi nene, eram ca în filmele de groază” îmi spu-



Cine ar fi crezut că niște colaje făcute din cârpe și petice pot fi atât de frumoase?



Odată trase, fermoarele pot schimba cu totul nivelurile.



Un dragon de sfori, furios, pe care trebuie să-l dobori încet dacă vrei să obții aurul și implicit să deschizi calea către alte două niveluri ascunse.



Una dintre cele mai frumoase secvențe din joc care poate da dureri de dinți celor mai sensibili. Odată reparat ursulețul, te va ajuta să treci mai departe.

nea, în timp ce eu râdeam cu hohote. „De fapt, se mirau că nu aveam tartru.” Așa și cu mine acum câteva luni, când colegii de breaslă parcă o luaseră razna. Kirby în sus, Kirby'n jos, vai de când nu a mai apărut un joc din serie și ce bine arată, premii peste premii, cea mai bună grafică de pe Wii...? ...? Apoi am văzut screen-urile și mi-am spus că e clar, ori colegii de breaslă, reviewer-i serioși trecuți prin Gears of War și Call of Duty, au dat în mintea fetițelor, ori e ceva în neregulă cu mine. Îl știam pe Kirby din Super Smash Bros., unde l-am apreciat pentru că era cel mai complex dintre combatanți, putea înghiți oponentul și-i putea copia mișcările. În plus, se putea umfla ca un balon, lucru care-i cam dădea imunitate la căderea în afara ringului, dar atât. O bilă roz oarecum gelatinoasă cu pantofi, ochi, gură și mânuțe. Ce serie, ce premii, ce minunat visează oamenii ăștia? Am spus că poate e o eroare în sistem (a la Matrix) și am așteptat câteva luni (curios, recunosc) să apară și-n Europa. De ce i-a luat câteva luni lui Nintendo să facă localizarea nu pot să-mi imaginez, în joc nu se vorbește aproape deloc și este clar adresat tuturor categoriilor de vârstă. Dar asta este o altfel de poveste, cu altfel de ițe.

WiKirby

(Jimmy Wales, Larry Sanger, să ne trăiți o mie de ani) Seria Kirby, născută în 1992, are nu mai puțin de 13 titluri la activ. Kirby, protagonistul, este o minge roz (inițial, jocul a fost alb-negru și, incredibil, a existat o dispută asupra culorii, câștigată bineînțeles de creator, Masahiro Sakurai) care trăiește (Kirby, nu creatorul) în Țara Viselor de pe planeta Pop Star. Abilitățile lui au fost

mai mereu aceleași, se putea umfla ca un balon pentru a-și lua zborul și putea înghiți/aspira obiectele de dimensiuni mari sau inamicii, urmând a le scuipa cu putere sau a-i devora și a le lua abilitățile. Cred că vă puteți imagina fără probleme un Mario sau un Sonic cu aceste abilități. Inițial, Masahiro Sakurai a descris jocul ca fiind un platformer pentru începători, în Kirby accentul punându-se mai mult pe explorare decât pe dificultate.

Epic Yarn (Așa epică) începe cu un Kirby curios și vesel (ca de obicei) care se plimbă (ca de obicei) prin Țara Viselor.

O roșie ciudată (mâncarea lui preferată, deși în alte jocuri preferați sunt pepenii verzi întregi, deh... presupun că oricui i se mai apleacă) îi atrage atenția. Chiar

dacă ațoasă (sic!) (m-a înnebunit domn Ghinea cu sâc-ul ăsta și tot așteptam să-l folosesc), decide să o mănânce și, deloc surprinzător, cade în capcana vrăjitorului Yin-Yarn, care-l transformă și pe Kirby în ațe și-l aruncă în ciorapul purtat de el la gât. Aici, în Lumea Petic, Kirby descoperă că și-a pierdut abilitățile, pentru că acum, când aspiră, aerul trece prin el, dar își descoperă, ajutat de Regele Puf, altele noi. Acum poate folosi un lasou-bici, de sfoară, pentru a se prinde de nasturi, ștraturi și alte acareturi sau pentru a destrăma ori strânge într-un ghem „inamicii”, ghem ce poate fi apoi aruncat. Separat mai află și că se poate transforma / rearanja pe loc într-o mașină / a să meargă mai repede, o



Băiețelii trebuie atrași și ei. Tancuri, mașinuțe, submarine, avem de toate.



O luptă spectaculoasă, așa cum nu te-ai aștepta să întâlnești în Kirby Epic Yarn.

greutate când vrea să strivească/spargă ceva, un submarin când traversează lăculețe sau, cu ajutorul unor power-up-uri, în orice altceva. O căștiță, un buggy, o rachetă, un OZN, un tren, o mașină de pompieri, un tanc, un surfer și așa mai departe. Fiecare transformare are controlul și abilitățile specifice.

Regele Puf îl convinge pe Kirby să-l ajute (și devine astfel al doilea personaj jucabil dacă alegem cooperativul), aflăm că lumea Petic e destrămată și trebuie refăcută prin găsirea sforilor magice ce au puterea de a reuși bucatile de material (pământ) rupte de vrăjitorul rău.

Încredere și pasiune

E ușor să accepți tot ce am scris mai sus, să apreciezi curajul producătorului de a alege un mediu atât de interesant și de surprinzător - materialele textile cu toate accesoriile imaginabile și să nu vezi nimic rău în a juca un joc mai puțin greu, dar plin de explorare. Dar de la asta și până la a ajunge să crezi că jocul o să fie și extraordinar, mai ales ca băiat/bărbat, e cale lungă - cam 4-5 ore de joc, după care, dacă-ți plac platformer-ele, nu va mai exista

cale de întoarcere.

Puterea acestui joc este susținută de trei componente: grafică, gameplay-ul și explorarea, și două atribute: perfecționismul și frumusețea. Nu știu dacă ați încercat vreodată să faceți o poză macro a unei cuverture sau a unui blug, de exemplu, dar dacă ați încercat, știți cât de frumoase



Intrarea într-o peșteră întunecată nu se face decât împreună cu prietenii.

sunt aceste materiale văzute de aproape. În KEY, texturile sunt copii romanțate ale originalelor, reproduse cu o atenție la detaliu obsedantă, fire diferite de lână, mătase, șiret,



După ce trei inamici au fost răpiți, Kirby-OZN se încarcă cu energie și poate destrăma firele mai groase și singuratiche de urzeală.

covorașe, petice, imprimeuri, nasturi, ștrassuri, ghemuri, tipuri diferite de cusături, textil, elastic, bumbac, cânepă, macrameu, toate se îmbină, se suprapun, se cos și descos pentru a clădi o lume magică și foarte plăcută ochiului. Grafica nu este însă doar un suport vizual, ea este întrepătrunsă la toate nivelurile cu gameplay-ul. Mă uitam deunăzi la câteva screen-uri din viitorul joc Hunted the Demon's Forge și dezaprobam felul în care arată texturile. O elfiță sfărâma cu sabia câteva schelete călcând pe alte sute. Podeaua de oase arăta însă ca o



măzgă care nu prea avea nicio legătură cu ideea care se dorea a fi transmisă, dar nici nu părea să pună vreo problemă deplasării. Bineînțeles că nu o să stăm niciodată să ne gândim la astfel de lucruri în timp ce ne jucăm, dar aceste mici detalii lovesc tare subconștientul și fac o mare diferență în ce privește dependența dată de joc. În KEY, toate texturile sunt „palpabile” și interactive. O cusătură se poate destrăma, un nasture poate fi tras odată cu materialul de dedesubt, un fermoar se mișcă mai greu la început, materialele flexibile sau pufoase se ondulează când calcăm pe ele.

Bumbacul neprelucrat este de netrecut, cel puțin până ne transformăm în căștiță, jocul devenind cu această ocazie un veritabil Boulder Dash. Până și inamicii se descos corect, luptele cu boșii sunt o plăcere, zecile de transformări la fel. Interesant este că, deși ușor, jocul îți permite să-ți faci cât de greu te ții. Astfel, în fiecare

nivel poți căuta/colecta atâtea obiecte (pe care le poți folosi apoi pentru a decora apartamente, nu mă întrebați) nu tocmai ușor de ajuns/găsit, dar și un număr de ștrassuri (aka mici cristale colorate) care îți pot da la sfârșitul nivelului un calificativ: bronz, argint sau

aur, în funcție de câte ai adunat. Dacă-ți pui în cap tot și aur - jocul devine instantaneu mult mai greu. Trebuie să fii atent la micile ferestre de timp, la anomalii materiale, ba chiar să și revii, dacă cineva a reușit să se lovească și în acest fel să te scuture de cristalele pe care le ai. De câteva ori am reluat un nivel pentru că pur și simplu nu știam cum să obțin mai multe cristale. Jocul este lung și reușește să te surprindă la fiecare pas. Acum ești o locomotivă care poate imprima șină pe țesături, acum ești în deșert și te afunzi în materialele care se descos straturile. Acum ești în lumea dinozaurilor șireți (sic!) care pot fi puși la punct cu puțină papioț, acum răpești indigenii cu furfuria zburătoare. În KEY vești găsi sute de idei impletite (nici nu vă mai săcăii!).

Altele sunt altundeva

E de apreciat cum Nintendo reușește să impună în totdeauna dezvoltătorilor, interni sau nu, să se limiteze și să nu încerce niciodată să împingă un joc în direcții în care nu ar excela. Jocul nu are decât o brumă de poveste? OK, să nu atragem atenția asupra ei, să ne axăm pe grafică și gameplay. Nu avem o coloană sonoră de excepție? Nu-i nimic, folosim sunetele doar pentru a îmbogăți experiența de joc. Și așa mai departe. Nu poți să pălești



un joc pentru ce nu vinde, iar când ce vinde e perfect, ești pus în incurcătură. Multiplayer-ul (cooperativ) poate fi spre plictisitor din cauza dificultății și a puținelor acțiuni per minut ce trebuie efectuate, care devin și mai puține când joci în doi. E greu însă să te superi pe joc datorită unui bonus care se adresează de fapt părinților sau copiilor. Îmi imaginez că un tată alături de fițuța sau băiețelul lui ar avea o experiență minunată în acest mediu. Și chiar pot să spun cu mâna pe inimă că acestea sunt jocurile cu care vreau să crească copiii mei. Interesante, inteligente, deosebite și fără prea multă violență (cel puțin până când mai cresc, nu de alta, dar eu le-am tot jucat și lumea-mi spune că am ajuns cât de cât normal).

ncv

VERDICT LEVEL



- merituat
- grafică - texturile, atenția la detaliu
- gameplay-ul - diversitatea și inventivitatea
- ideea - deosebită și interesantă
- nimic care să conteze pentru cei cărora le este adresat

PE SCURT:

Nu degeaba este comparat Nintendo cu Disney. Jocul se adresează în principal celor mici, dar este în același timp la fel de interesant și pentru cei mari, care vor aprecia în cu totul alt fel complexitatea vizuală și micile trimiteri către nișa de zi cu zi.

Gen: Platformer / Producător: Good-Feel & HAL Laboratory

Distribuitoare: Nintendo / ON-LINE: Nintendo Wii

CERINTE MINIME:

Consolă Nintendo Wii

ALTERNATIVA NEW SUPER MARIO BROS.

Dificultate sporită, cooperativ complex, lumi calde și primitoare.

9

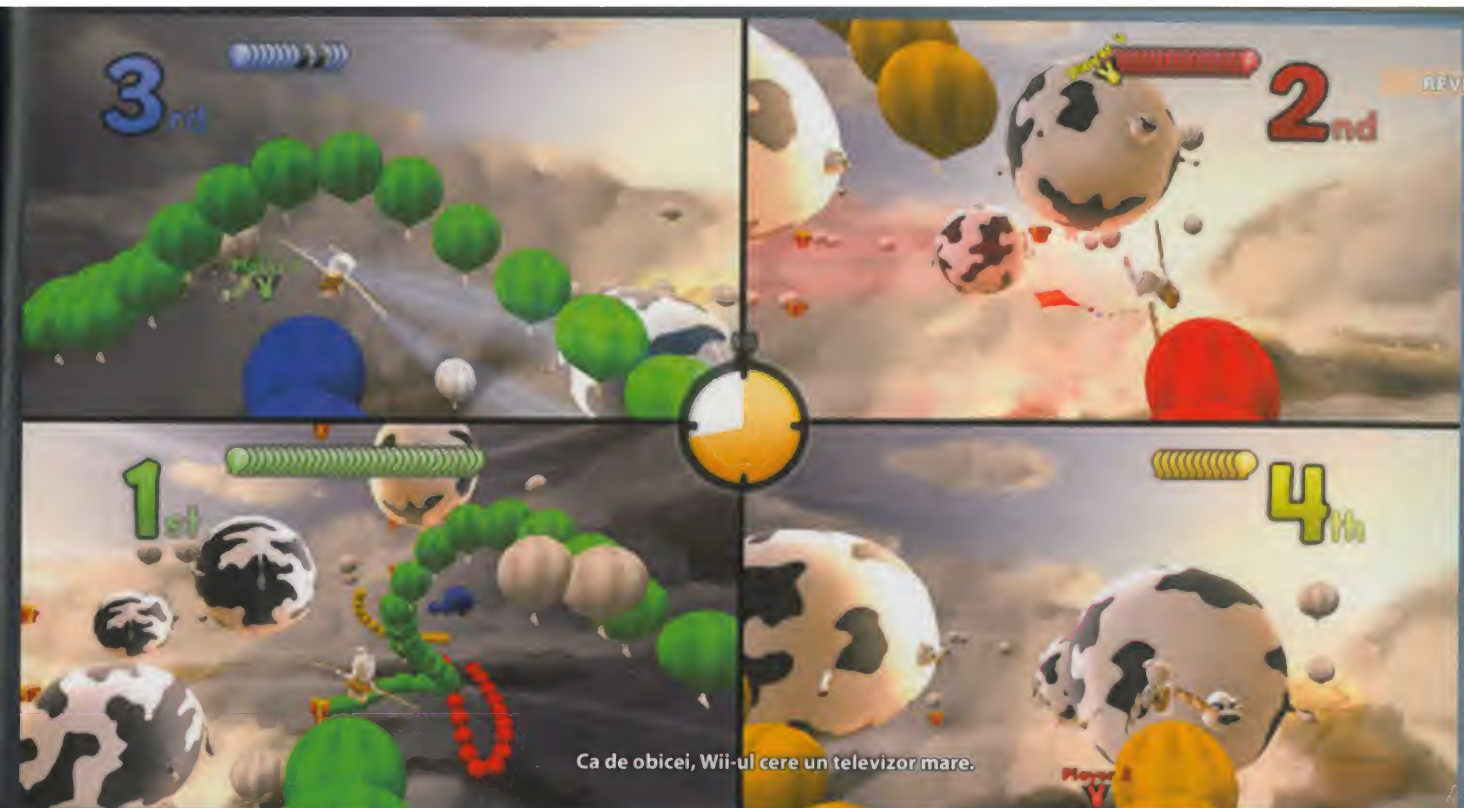
Le Lapins Cretins: Retour Vers Le Passe



Nu știu cum reușește Ubisoft, dar întotdeauna găsesc reclamele (trailer-ele) la iepuri mai bune decât jocurile în sine. Într-un fel, o recunosc chiar și ei pentru că fiecare joc vine cu cel puțin 10. De la cele „în jurul lumii”, unde am aflat că lapinus cretinoidus crede că turul Franței se face cu caiacul, la cele în care invadează Pământul, de la spin-urile în care testează noul Ren-o Grand-Scenic, la cele în care încearcă să zboare pe Lună, mai toate au reușit să mă facă, măcar, să zâmbesc. Jocurile pe de altă parte... Primele trei au fost colecții de minijocuri, destul de stupide și cretine cât să le încerci o dată să „te” răzi și să-ți treacă. Al patrulea și-a venit în fire, poate (sigur) și pentru că era un action-racing-adventure în care creai panică pe străzi, în spitale, aeroporturi etc. în încercarea ta de a pleca pe Lună. Am apreciat umorul exagerat, diversitatea curselor cu cărucioare de supermarket, momentele memorabile, ca răpirea unui bolnav sau călăritul unui reactor de avion, dar mai ales muzica. Cine ar fi crezut că o Ciocărlie se potrivește într-un joc? Dar Bubamara? Dar versuri românești într-o clădire de birouri unde furi hârtiile igienice și alergi secretarele? Vă spun eu, Fanfara Vagabontu', care de fapt a mixat-cântat mai toată muzica din joc. Și nu, Go Home, nu e făcut de Ubisoft România. Dacă nu vă vine a crede, puteți chiar verifica videoclipul, iepurii sunt (și) acolo (unde nu sunt?).

Evoluție, revoluție? Iepure!

Dintr-un motiv sau altul, după succesul numit Go Home, Ubi a decis să continue seria cu o altă colecție de minijocuri. E greu să nu fii dezamăgit, dar



Ca de obicei, Wii-ul cere un televizor mare.



Unul dintre cele mai interesante și mai inteligente split screen-uri pe care le-am văzut. Linia despărțitoare este variabilă ca unghi și dispare cu totul dacă toți jucătorii ajung în același loc.

În același timp găsesc că e greșit să lovesc un joc pentru că nu este ceea ce vreau eu să fie. Mai ales că nu m-a mințit că ar fi altceva. Pot să-l lovesc însă pentru faptul că majoritatea minijocurilor au o grafică mai proastă decât cea din Go Home. De muzică nici nu mai vorbesc. Și nu pentru că în jocul anterior lovea aproape de casă, pur și simplu aici muzica, de fapt mai toate sunetele nu au personalitate (ziceam că nu mai vorbesc?). Gameplay-ul pe de altă parte nu poate fi comparat.

pentru că m-a lăsat să ridic și să cobor mâinile/aripile (prin coborârea sau ridicarea Remote-ului și a Nunchuck-ului) independent una de cealaltă. Alt lucru bun este că în niciun moment în cadrul acestor joculețe nu mai trebuie să dai din mâini ca nebunul, cum se întâmpla în trecut. Ubi a vrut să pună mai mult accent pe strategie și, în cazul câtorva din joculețe, unde jucătorii sunt cuplați într-un cooperativ ad-hoc, chiar a reușit. Problema joculețelor nu este însă controlul, ci superficialitatea.



Sau... aș putea spune că, din punctul de vedere al manipulării, e la fel de bun. Minijocurile folosesc (unul chiar are nevoie și de MotionPlus) toate abilitățile controalelor, și o fac bine. Side-scrolling, zbor, third person, first-person shooting, pescuit, toate sunt intuitive și este o plăcere să le joci. Zborul/dogfight-ul chiar mi-a întrecut așteptările,

Sau... aș putea spune că, din punctul de vedere al manipulării, e la fel de bun. Minijocurile folosesc (unul chiar are nevoie și de MotionPlus) toate abilitățile controalelor, și o fac bine. Side-scrolling, zbor, third person, first-person shooting, pescuit, toate sunt intuitive și este o plăcere să le joci. Zborul/dogfight-ul chiar mi-a întrecut așteptările,



Trasul la țintă este, ca în mai toate jocurile de pe Wii, impecabil. Aici și plictisitor după un timp.

VERDICT LEVEL

- controlul intuitiv
- unele gaguri
- multiplayer cu până la 4 jucători, chiar și online
- minijocuri prea puțin complexe
- grafică
- restul de gaguri

PE SCURT:

Presupun că există o piață și pentru astfel de jocuri, altfel cum ar fi ajuns această serie la a 4/5-a parte? Sincer să fiu însă, nu cred că oamenii care caută așa ceva citesc reviste ca LEVEL. Prin comparație cu alte jocuri de acest gen, Travel in Time este un joc bun, prin comparație cu ce așteptăm noi să apară anul acesta...

7.4

Gen Party Producător Ubisoft Distribuitor Ubisoft
Ofertant Ubisoft ON-LINE Ubisoft.com/TravelinTime

CERINTE MINIME:

Consolă Nintendo Wii

ALTERNATIVA WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Pentru mine în continuare cea mai bună colecție de minijocuri de pe Wii. Schimbări rapide, idei interesante, idioate (în sensul bun), ciudate. Chiar și o mică poveste (+ hărtă) care să le lege.

New Noir

Games got style

Printr-un complex/ciudat concurs de împrejurări, am ajuns în postura, ce ți-e și cu globalizarea asta, de a povesti (în Germania) unor profesori americani (de arte, teatru, video, muzică, engleză, IT) despre pasiunea noastră comună, jocurile. Deși e o mândrie să spui că scrii (și) la „revistă”, am fost oarecum reticent în a dezvolta ce fac propriu-zis pentru a finaliza un articol, o dată pentru că, dacă mă apuc să vorbesc despre jocuri, nu mă mai oprește nimeni și am impresia că devin un ciudat pentru cei care au o legătură doar tangențială cu ele (cum e și cazul persoanelor de mai sus), dar și pentru că, la noi, când spui că te joci, ești privit, mai ales în cercurile cu „vai dragă”, cumva... așa, cu desconsiderație. Unii dintre ei au ținut însă să mă contrazică și au împins discuția, chiar dacă nu știau prea multe despre jocuri, până a atins puncte de interes/discuție comune. Violență, necesitate, povești, localizare, dar mai ales artă (muzică, imagine, film). Acum, părerea mea este că jocurile nu sunt artă sau, cel puțin, nu sunt ceea ce înțeleg eu prin artă, pot fi însă artistice, pe componente. M-am apucat astfel să prezint fiecare ce credeam că o să îi intereseze, filmulețe impresionante, muzică demențială, povești deosebite, artwork-uri, chiar și grafică, la

fel ca cea din Prince of Persia sau Flower. Reacțiile au fost frumoase și neașteptate. Și la ei, ca și la noi, există o ruptură între copii și profesori, cu o diferență însă: profesorii lor vor să învețe despre lumea în care trăiesc copiii, vor să-i înțeleagă și chiar să-i atragă, chiar și cu un joc, dacă au ce învăța din el. Nu dau cu parul, am ieșit de mult de pe treptele școlilor și poate noua generație de profesori de la noi nu este tot așa, însă eu nu-mi aduc aminte de un astfel de interes. Bine, trebuie să luăm în considerare și faptul că persoanele cu care am vorbit nu își pun problema zilei de mâine și au tot timpul și libertatea de a începe proiecte, pe când la noi... dar nu despre asta vorbim aici.

Un joc în particular a atras atenția – Braid – și nu datorită poveștii lui culte, nu era timp de așa ceva, ce i-a oprit în loc a fost prezentarea: lumina crepusculară, melancolia pictată, muzica și tunetele. Ce vedeți mai sus nu este un artwork, „imaginea” este jucabilă, așa începe Braid, pensulele aruncate în partea de sus sunt de fapt nori, clădirile sunt așezate pe straturi la distanțe diferite și rămân în urmă în timpi diferiți, o tristețe apăsătoare și transcende ecranul. Cineva chiar a subliniat: „Artă.” Acest mic pasaj în care nu există reguli de joc,

unde vizualul și muzica te încântă și întristează în același timp. Am înțeles atunci, privind prin ochii lor, că jocurile ar putea exista, dar nu s-ar mai numi jocuri. Ar trebui să nu aibă reguli, ar trebui să fie doar plimbări interactive, fără scop în sensul în care îl înțelegem noi gamerii, ar putea cel mult să spună o poveste, fără a o altera... Cum ar fi o plimbare prin lumi imaginare în filmul What Dreams May Come? Deviez.

Braid a devenit, odată cu schimbarea rapidă a tonului, neinteresant, dar pentru că a prins atât de bine, am adus Limbo. Un joc oarecum asemănător cu începutul lui Braid, dar care lasă deoparte drăgălășenia. Melancolia se transformă în horror, totul devine amenințător. Prezentarea (trailer-ul) are darul de a-ți tăia răsuflarea. Am trecut apoi la FEIST, care de fapt este un Limbo mai îndulcit, mai vioi... „mai există multe jocuri de acest tip...?” „la fel ca în pictură, văd că și în jocuri există curenți...” „a scris cineva despre asta în revistă...?” „de ce nu?” Adevărul este că un special în care să prezint succint jocurile care se încadrează în acest curent (numit pretențios de mine, New Noir) ar fi chiar interesant. Interesant este și faptul că toate jocurile de acest tip sunt indie...

Coma. Jocul aproape că nu a prins specialul pentru că are o jumătate caldă. O jumătate care are însă puterea, prin comparație cu Braid, să emane aceeași aromă amară ca partea ei mai întunecată.



Coma

Flash gratuit, www.comagame.net

Ca mai toate flash-urile din ziua de azi, din câteva clicuri puteți găsi și varianta download-abilă (căutați după „coma game download”), lucru pe care-l recomand pentru că, mai rar pentru un flash, arată superb chiar și în full screen. Un adventure atmosferic și misterios în care trebuie să-ți salvezi sora închisă de tatăl tău în beci. Trezit parcă într-un univers paralel, pornești la drum și încerci să înțelegi jazz-ul, personajele și dialogurile ciudate. Nu-l pot dezvolta prea mult pentru că e scurt și v-aș strica bucuria sau, mai bine spus, mirarea. Ce pot să spun însă este că, dacă vă plac adventure-urile, nu trebuie să-l ratați. Grim Fandango imi încolțește undeva în subconștient, fără însă a avea prea mare legătură, în afara unor porțiuni muzicale sau a atmosferei apăsătoare. Dacă vă pricepeți, îl terminați în 20-30 de minute, dar o să rămână cu voi pentru totdeauna. Un gând de mai vreau încă mai răzbate după n zile...

e7

Flash & download gratuit, www.playe7.com

e7, dezvoltat de colegiul Köniz Lerbermatt din Berna, este un... puzzle cu apucături action în care explorezi cu ajutorul unei sonde o planetă extraterestră cu suprafața gelatinoasă. Scopul tău este de a găsi și a dezamorsa o bombă care amenință Pământul (logic). Cum bombele nu cresc singure, cel puțin nu pe această planetă, e clar că până departe mai e... OZN-uri trebuie sfărâmate, portaluri activate și hopuri trecute. e7 este, din punctul meu de vedere, cel mai slab titlu din lot. Slab însă raportat la valorile pe care ni le-am tot însușit de-a lungul anilor, povestea scârțâie, gameplay-ul este repetitiv, son-

da e parcă prea simplistă în design. Pe de altă parte... muzica este una dintre cele mai relaxante din câte am auzit, planeta, deși ciudată, te întâmpină molcomă și imbie la explorare, chiar și „luptele” au un calm specific. Grafica minimalistă produce un contrast puternic între peisaje și porțiunile rare mai detaliate și îți redeschide apetitul explorator exact în momentul în care credeați că ai văzut tot. Simplu, stilat, impecabil realizat dacă stai să te gândești că e făcut de niște studenți, e7 trece testul noului cult (fieri mi cu iertare dacă-mping prea mult) și se instalează fără probleme printre înaintași.

NightSky

Windows PC, 10€/5, www.nicalis.com/games-2/nightsky/

Este un puzzle platformer clasic în care trebuie să conduci o bilă peste platforme (ce chestie), trabule, balanșoare etc. Jocul împrumută de la mai toți greii - Gish (care, apropo, ar putea fi și el parțial inclus în acest special, împreună cu The Misadventures of PB. Winterbottom), Word of Goo, Pinball și chiar și din clasicele flash-uri offroad (după cum puteți observa și din screenshotul de mai jos) - dar o face bine. Un joc lung și interesant, atmosferic, relaxant, greu (dacă alegi la început „alternativ”, așa cum ar trebui), presărat cu puzzle-uri deosebite ajutate de un motor fizic implementat cu cap, natural. Power up-urile, ca modificarea greutateii sau, din contră, condimentează și ele rețeta. Un saxofon își face de cap în amurg, vântul întinde atmosfera. Calm, gândire și melancolie.

Ca toate titlurile din acest articol, și NightSky este mai frumos în mișcare, iar un „print” nu-i face întotdeauna cinste.



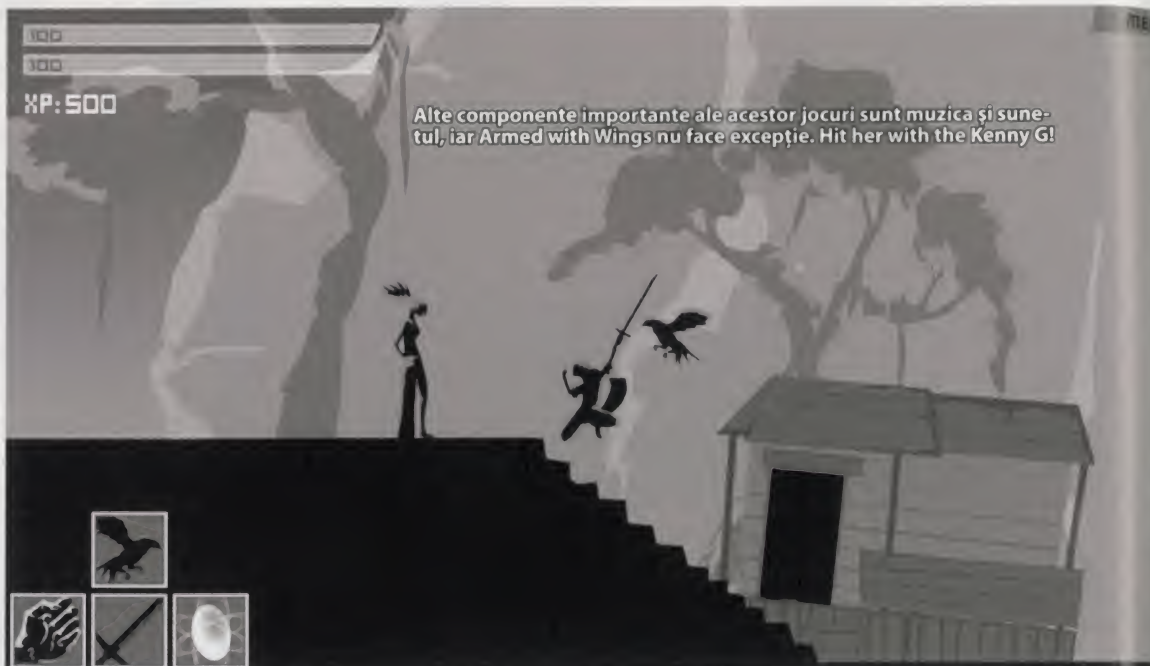
e7. Mai toate jocurile din acest „curent” imprimă și o stare sufletească. Dacă în Coma primau uimirea și fantasticul, aici calmul și explorarea își fac de cap.

Armed with Wings 1, 2, 3 și Red Moon

Flash-uri gratuite, www.sun-studios.net/games.php

Într-un regat fără nume, un mic grup de oameni s-a ridicat împotriva tiranicului Lord Vandheer (care e atât de ciupec încât are nume). Au dat tot ce au avut ei mai bun, dar câteodată nici ce-i mai bun nu e suficient. Comandantul lor a fost executat chiar de Lord. Cinci ani mai târziu, Armed with Wings este resuscitat și înzestrat cu puterile unui erou și sufletul unui vultur... Dulce răzbunare!!!

Așa începe trilogia de mai sus, un action simplu cu elemente puzzle, muzică ritmată și grafică minimalistă, transformat în 2 într-un action adventure puternic și răzbunător, apoi într-un action-adventure-RPG cu adevărat stilat și interesant. Jocurile aduc a Samurai Champloo, bine hai, și a Afro Samurai (deși, după ce vezi Champloo, restul nu mai contează), ceea ce nu poate fi decât excelent. Și, la fel ca în desene, luptele sunt brutale și obsedante, animațiile sunt fluide și închegate, acțiunea furibundă și dură. Jocul nu impune o stare de suflet, poate și pentru că am ajuns imuni (după atâtea altele) la dat omor; dar până una-alta, nu toată lumea caută să simtă. Refularea e suficientă. Jocurile, nu tocmai ușoare, sunt un pic repetitive, iar câteva bug-uri s-ar putea să vă scoată peri albi. În afara acestor mici inconveniente, avem... Red Moon, povestea mamei lui AwW. Gut!



Alte componente importante ale acestor jocuri sunt muzica și sunetul, iar Armed with Wings nu face excepție. Hit her with the Kenny G!

Closure

Flash gratuit, www.closuregame.com/closure.php

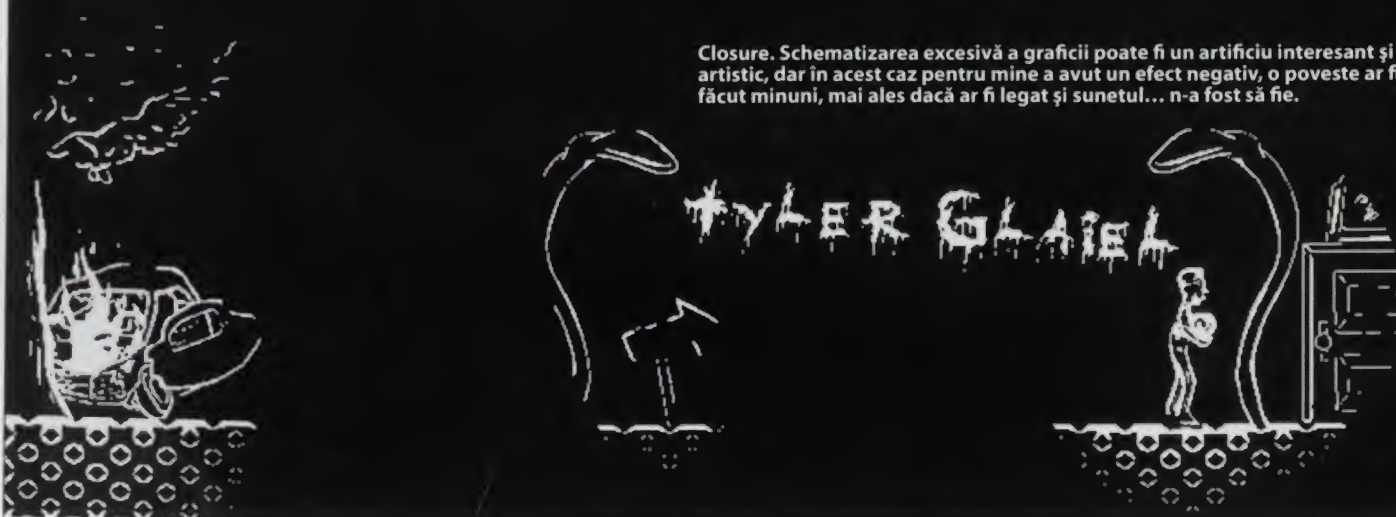
Closure este un puzzle-platformer în stilul Braid în care mecanicile temporale sunt înlocuite cu unele vizuale. Regulile sunt simple: găsești și treci prin ușa care te aruncă în următorul nivel fără a călca niciodată în necunoscut. Orice pas în negură duce la o cădere în gol și impli-

cit la reluarea nivelului. Aici sursele de lumină nu sunt doar călăuze, ele sunt practic creatoarele universului. Și vin în trei variațiuni fixe, mobile și cărabile, important fiind să le ții mereu aproape. Titlul a reușit să mă surprindă cu câteva puzzle-uri ingenioase, dar nu să mă și convingă. Atmosferic? Da. Interesant? Da.

Repetitiv? Din păcate, tot Da. Până și muzica îmi pare ruptă de context. Apăsătoare, gravă, accentuată de bătăile unei inimi stresate de frica de întuneric. Jocul a câștigat însă premiul pentru inovație în gameplay în cadrul Indiecade și premiul pentru excelență în sunet în cadrul Festivalului Jocurilor Independente (Independent Games Festival, IGF) așa că puteți fără grijă presupune că e ceva în neregulă cu mine și să-l încercați. Gratuit? Da. Nu mai e nimic de comentat.

Closure. Schematizarea excesivă a graficii poate fi un artificiu interesant și artistic, dar în acest caz pentru mine a avut un efect negativ, o poveste ar fi făcut minuni, mai ales dacă ar fi legat și sunetul... n-a fost să fie.

TYLER GLADEL



In The Pit

xBox Live, 400 puncte, www.studiohunny.com/itp/

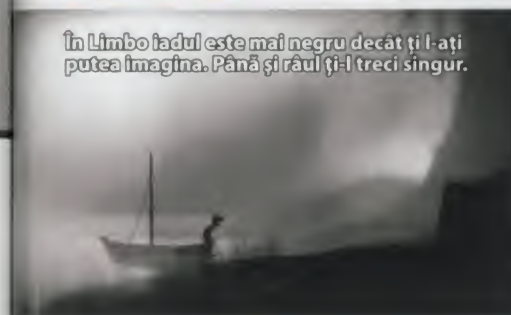
Deși este cel mai negru dintre negri, ITP-ul nu ar trebui să existe între aceste jocuri. Ideea este însă atât de dementială și originală încât merită amintit chiar și numai pentru ea. În acest joc ești un monstru orb care stă la pândă într-o groapă. Victimele sunt de obicei oameni pe care-i găsești ascultându-le respirația, pașii, bătăile inimii. Cu cât te apropii mai mult de pradă, cu atât mai tare vibrează controller-ul. Grafica este inexistentă, stai cu căștile pe urechi și vânezi orbește. Senzația este uimitoare, dar barbarii care au creat titlul și-au bătut joc de jocul lor. Și ce păcat! Urletele, zgomotele, efectele sunt tip B movie, dar nu pentru că producătorii ar fi avut vreun respect față de acest tip de film, nu, pur și simplu sunetul zgârie, deranjează, urletele sunt exagerate etc. Cu puțină imaginație, o poveste indirectă, o atmosferă mai apăsătoare, dileme morale, ar fi putut crea un clasic. N-a fost să fie.

In the pit. Și probabil cel mai interesant screen din istoria LEVEL.

Limbo

xBox Live, 1200 puncte, www.limbogame.org/

În Limbo iadul este mai negru decât ți l-ai putea imagina. Până și răul ți-l trece singur.



Limbo este fără îndoială cel mai puternic joc al acestui special și poate fi așezat lângă clasicii indie 2D (Word of Goo, Braid, Machinarium) fără nicio rușine. De fapt, din anumite puncte de vedere, atmosfera, sunet, spirit, le depășește cu mult. Limbo este un monstru, primul joc de acest tip care a reușit să-mi însușească frică, stres (în sensul bun al cuvântului și fără legătură cu gameplay-ul), singurătate, disperare. Te trezești la capătul pădurii, începutul iadului, un copil lipsit de orice formă de apărare și pleci în căutarea surorii tale. Gameplay-ul funcționează pe sistemul încearcă și mori (trial and death) în sensul că mai mereu soluțiile simple vor fi fatale: am fost tras în țepă, ars, strivit, înecat, mâncat, otrăvit și nici nu vă imaginați câte altele. Celelalte personaje întâlnite (majoritatea copii) fug de tine, mor în fața ta sau încearcă la rândul lor să te omoare. De multe ori, la fel ca în Demon's Souls, îmi era frică să mai pășesc, iar muzica și efectele, o Doamne, te vor strivi înaintea vizualului. Aici, când un bolovan te aleargă, îl vei simți în stomac, când o capcană metalică te decapitează, te verifici și iei o pauză. Groaznic. Visceral. Bestial!

Dacă vreți lista cu premiile primite de acest joc, trebuie să deschideți Wikipedia pentru că nu e loc aici. Unii spun că e prea scurt, eu spun însă că e perfect, puternic și sec, alții spun că finalul prea te lasă-n beznă, dar aștia cred că sunt ăia care, când vor ajunge-n iad, vor omori toți dracii, după care vor căuta zile-ntregi ieșirea către nivelul doi. Ești în iad băiete, ce-ai vrea? Să salvezi fata? Sper ca jocul să ajungă și pe PC și să primească cele 4 pagini meritate în revistă.

Tot pe vine

Tot din același curent mai stau să apară: GLiD: un e7 mai complex și mai colorat (bleah!); The Unfinished Swan: un shooter în care trebuie să arunci cu vopsea pentru a vedea pe unde mergi; Insanely Twisted Shadow Planet: un bulet hell - puzzle, demential și FEIST: un Limbo mai călduț adresat platformei Mac (?). Ne auzim numărul viitor, dacă ne mai lasă stăpânirea, cu un nou curent. Thoughts and dreams driven games.

ncv



În așteptarea Thi4f

The Dark Mod

www.thedarkmod.com

În urmă cu aproximativ șase ani, un grup restrâns de pasionați ai seriei Thief s-au autointitulat Broken Glass Studios și au anunțat că s-au apucat de lucru la un mod de Thief, pe numele său The Dark Mod. Sincer, nu îmi mai amintesc dacă de la bun început a fost vorba de folosirea în acest scop a engine-ului de Doom 3, dar cert este că, până la urmă, acesta a fost utilizat pentru The Dark Mod. Care a fost lansat spre sfârșitul anului 2009, primind recent o actualizare semnificativă printr-un patch. De asemenea, spre finele anului trecut au fost lansate câteva misiuni noi realizate de fani, iar altele mai vechi au fost lustruite și perfecționate prin release-uri aduse la zi.

Pentru ruliarea The Dark Mod vă este necesar un

DVD original cu Doom 3, deoarece acest joc trebuie instalat în prealabil. Practic, cei 1,8 GB ai The Dark Mod se instalează pe lângă jocul Doom 3 original, iar la ruliarea acestuia trebuie să vă duceți în secțiunea sa de moduri, unde veți găsi The Dark Mod. Dacă dați dublu clic pe acesta, jocul se va restarta, practic, încărcându-se o nouă interfață. În această interfață se pot face diferite setări în secțiunea de opțiuni și se poate încărca și salva progresul vostru într-o anumită misiune.

Organizare

De altfel, sistemul este unul foarte bine pus la punct, prin aceea că misiunile se pot lua de pe un server extern, pus la dispoziție de creatorii modului, unde se află

toate misiunile realizate până acum de fani. Lista acestora este deja impresionantă, și mi se pare de foarte mare utilitate faptul că acestea pot fi vizualizate din interiorul jocului, fiecare având și o secțiune descriptivă în care există explicații privind conținutul respectivei misiuni.

Odată aleasă misiunea, aceasta poate fi descărcată de pe serverul cu pricina și copiată pe calculatorul propriu, de unde este văzută ca fiind conținut local. Numai conținutul local poate fi încărcat apoi pentru a fi jucat. Organizarea acestui sistem mi se pare foarte simplă, accesibilă și intuitivă, făcând mult mai rapid procesul de alegere și rulare a unei misiuni, față de misiunile create de fani pentru Thief-urile anterioare, cele originale.

Am observat faptul că, atunci când încarci pentru prima oară o misiune în sesiunea curentă de joc, timpul de încărcare este un pic mai lung, la modul semnificativ, ceva de genul peste 30 de secunde. Ideea este că prima încărcare aduce în memoria calculatorului întreaga misiune, cu toată harta sa. Câtă vreme nu încarci o altă misiune sau nu ieși din joc, toate celelalte operațiuni de încărcare a unui save din misiunea curentă se vor face foarte rapid, repet, numai prima încărcare durează mult. Nu am avut o problemă cu această situație, te obișnuiești până la urmă, cu atât mai mult cu cât există și un avantaj.

Mă refer la una din dezamăgirile aduse de Thief 3 Deadly Shadows. Este vorba de faptul că misiunile cu hărți de dimensiuni mai mari erau împărțite în două de către producători, deoarece altfel nu ar fi încăput în memoria consolelor Xbox. Da, Thief 3 a fost creat ca joc destinat atât PC-ului, cât și consolei Xbox, ghinion, asta a fost unul din primele semne ale consolizării care m-a atins la punctele sensibile. E drept, însă, că la vremea

aceea exista, încă, o teamă de a consoliza prea mult un joc care își crease baza de fani pe PC, motiv pentru care Thief 3 a rămas absolut decent ca gameplay și grafică, fără a fi afectat aproape deloc de faptul că trebuia să fie atractiv și pentru jucătorii de consolă.

Practic, pe lângă limitările impuse de memoria unui Xbox, singurul element de consolă semnificativ introdus în Thief 3 a fost vederea 3rd person. Dar, aceea nu era obligatorie, putea fi selectată opțional de jucător - fanul hardcore nu avea nici o durere sub acest aspect. Doar mai târziu, la alte jocuri, au apărut portările neglijente și consolizările abuzive, care nu țineau cont de gameplay-ul inițial al unei serii sau gen. Nu vreau să credeți că sunt cumva critic aici sau că am ceva cu consolele. Doar că îmi bag picioarele în producătorii care își bat joc de noi purtând cu impecabil dispreț versiuni deplorabile - atât pe PC, cât și pe console, uneori.

Revenind la The Dark Mod, avantajul acestui mod de care vă vorbeam în raport cu Thief 3 este acela că harta unei misiuni este încărcată în întregime la început în memorie, motiv pentru care nu mai avem parte de sugrumarea timpului la misiunii în mijlocul ei, unde trebuie să încărcăm o nouă hartă pentru a trece mai departe. De altfel, The Dark Mod permite crearea unor hărți destul de mari, chiar impresionante - și am impresia că nici nu am văzut încă folosit la maximum potențialul acestui mod sub aspectul dimensiunilor unui nivel.

Totuși, Thi3f...

Trebuie să recunosc faptul că nu mi-a plăcut nicio dată engine-ul grafic din Doom 3. Deși la vremea lui făcuse furori, în special în etapa de manifestări de marketing premergătoare lansării, produsul final, pe lângă faptul că mânca resurse cu toptanul, nu arăta foarte bine. Adică, avea un aer artificial, în care toate suprafețele, inclusiv cele ale personajelor, arătau neplăcut de nenatural. De aceea, m-am și întrebat de ce Broken Glass Studios au ales acest engine, care, pentru interioarele

industriale futuriste din lumea Doom mai arăta cât de cât rezonabil, dar pentru delicatele și decadentele detalii ale unui steampunk rafinat, precum Thief, s-ar putea să nu fie tocmai potrivit.

Parțial am avut dreptate. Texturile sunt ok, modelele sunt ok, construcțiile pot fi făcute complex și chiar impresionant, dar, sincer, parcă lipsește ceva. Adică, deși învechite, elementele de grafică din primele două Thief-uri mi se pare că transmit mai mult feeling, mai multă veridicitate, respiră un aer mai potrivit seriei. Parcă The Dark Mod este prea clinic, prea curat, ortogonal și rectangular într-un mod prea evident.

Trebuie spus aici că The Dark Mod a apărut ca o reacție la ceea ce ar fi trebuit să fie Thief 3, în opinia creatorilor acestui mod. Sincer, sub aspect grafic, T3 este superior în mod evident lui The Dark Mod. Mai ales în versiunea modată de fani, care au eliminat highlight-ul penibil al obiectelor și corpurilor selectate (acela lucios strălucitor), Thief 3 are o iluminare mai bună și o mult

mai bună tratare a suprafețelor curbe ale construcțiilor. De altfel, foarte multe din interioarele, dar și din exterioarele din Thief 3, pot fi folosite ca artwork-uri, ca wallpaper-e, după ce sunt salvate prin captură de ecran - aspectul lor este, într-adevăr, artistic.

În The Dark Mod, deși multe din elementele grafice și dintre obiecte arată foarte bine, rezultatul final al îmbinării lor este mai puțin artistic, mai puțin încheiat. Asta ține, evident, foarte mult și de creatorii misiunilor și de designul de nivel, dar, chiar și așa, încă nu am văzut ceva care să mă impresioneze vizual așa cum a făcut-o Thief 3. A, să nu uit, nici fogging-ul din The Dark Mod nu mi-a atras atenția, la aburi și ceață mai este de lucrat, dacă engine-ul de Doom 3 o permite.

Te aud, deci nu m-auzi

În rest, jocul este similar primelor două Thief-uri, fără multe inovații. Doar deschiderea cu șperacul a incuietorilor aduce ceva cu adevărat nou și interesant.

HARD-LO PC

EXPERT-HI PC

EXPERT+HI PC

BACK

OBJECTIVES

- ☐ THIS LEVEL HAS ALL GUARDS SO WILL RUN SLOW ON LOW-END PCs. NOTHING HAS BEEN OMITTED ON THIS LEVEL AND ALL AREAS ARE AVAILABLE.
- ☐ THE HEART OF LONE SALVATION IS SUPPOSED TO BE A LUCKY CHARM BUT IT'S ALSO A LARGE VALUABLE GEM. STEAL IT!
- ☐ BETTER FIND SOME INFORMATION ABOUT THE HEART OF LONE SALVATION SO YOU KNOW WHAT YOU ARE DEALING WITH.
- ☐ EDGEMORE GATHERS EVIDENCE ANALYSTS' CRIMINALS IN THE 'BOOK OF ROGUES'. THE THIEVES' GUIDE WILL PAY 0000 MONEY FOR IT AND ANYWAY - YOU MAY BE IN IT! TAKE IT!
- ☐ EDGEMORE HALLS MUST BE CLUTTERED WITH VALUABLES. HELP CLEAR THE PLACE OUT. TAKE AT LEAST 1000 IN LOOT.

START THIS MISSION



cludea și informația de acuratețe pe care o primeai prin sunet asupra surselor de pericol, The Dark Mod este doar o

parte din ceea ce ar putea să fie. De altfel, m-am uitat în editorul Dark Radiant oferit de realizatorii acestui mod pentru crearea de misiuni de către fani. Este adevărat că nu mă prea pricep la astfel de editoare, dar nu am găsit nici o entitate sau operațiune legată specific de procesarea sunetului și de condițiile puse propagării acestuia, ceea ce nu mi se pare tocmai OK.

Altfel, vocile mi s-au părut bine făcute, respectând canonul Thief, chiar dacă nu dau pe dinafară de umor și varietate. Fondul muzical ce apare din loc în loc este inspirat și evocă impecabil atmosfera specifică Thief-urilor.

Luminița de la capătul modului

AI-ul nu m-a impresionat în mod deosebit, nu mi s-a părut a fi peste nivelul celui din primele două Thief-uri. Practic, am sesizat aceleași probleme, cum ar fi faptul că poți te poți afla în imediata apropiere a AI-ului, dar într-o zonă întunecată, iar acesta să nu te vadă neam. La fel și dacă ești în cadrul întunecat al unei uși deschise, dar având în spate o sursă de lumină - AI-ul nu pare să-ți observe silueta. În general, vizibilitatea nu pare să fie implementată mai evoluat, iar AI-ul nu pare mai deștept ca în primele două Thief-uri. Totuși, o problemă poate exista, făcându-ți viața grea în unele misiuni.

Este vorba de setarea luminii ambientale. Într-o misiune

ne poate exista lumină de fond, cum ar veni, care este lumina ambientală, iluminarea generală în acea porțiune de nivel - cum ar fi lumina zilei într-o scenă de exterior. La aceasta se adaugă lumina provenită de la o sursă locală, precum lămpile și torțele. În unele misiuni, creatorii nivelurilor au setat greșit raportul dintre lumina ambientală și cea locală, ceea ce duce la o vizibilitate prea mare a personajului tău, fără ca tu să-ți poți da seama. Ești văzut și în cotloanele care ți se par întunecate. Bineînțeles, ești atacat și urmează lupta.

Ei bine, lupta din The Dark Mod nu îmi place deloc. Este aproape imposibil să te lupți, mișcările sunt nenaturale, îngălate, imprecise. Pe scurt, meleul din The Dark Mod este mizerabil. E drept că nici în Thief meleul nu e o opțiune fericită, dar este mai bine implementat ca fizică și mișcare. În schimb, măcar, fizica tragerii cu arcul mi s-a părut foarte bună, peste nivelul Thief-urilor oficiale.

În așteptarea lansării Thief 4, poate că The Dark Mod este o opțiune de luat în seamă. Am fost atras de ușurința cu care se pot selecta și încărca misiunile, iar unele dintre acestea mi s-au părut interesante, deși nici una nu mi s-a părut că ajunge la nivelul de grafică și atmosferă al unora din misiunile neoficiale consacrate, dintre cele create pentru Thief 1 și 2. Dar, este bine să fim atenți la acest Dark Mod, este posibil să ne rezerve surprize plăcute în viitor.

Marius Ghinea



HOSPICE CASA SPERANTEI
IN SPRIJINUL ÎNGRIJIRII PALIATIVE

Caritatea e la un click distanță.

REDIRECȚIONEAZĂ 2%

www.hospice.ro

SWORD OF THE SAMURAI

Ninjalăul nepris, samurai cinstit

În caz că nu ați aflat deja, Shogun 2 se apropie cu pași repezi și va ajunge la noi cam pe la jumătatea lunii martie. Cum n-ați vrea ca oamenii shogunului să vă la ca din oala cu orez, aveți la dispoziție aproximativ două săptămâni să intrați în atmosfera erei Sengoku și să vă (re)familiarizați cu „ciuđătenile” Japoniei medievale. Vă puteți pierde vremea cu bunicul seriei Total War, primul Shogun, sau, dacă vă simțiți deosebit de nostalgici și nu prea aveți timp și chef de tactică militară, vă puteți juca de-a samuraiul casual în bătrânul Sword of the Samurai, o bijuterie marca Microprose care a văzut lumina zilei acum 22 de ani, când Sid Meier făcea simulatoare de zbor și jocuri cu pirai, Ghinea făcea armata și încă nu dăduse în patima Civilizațiilor, iar eu eram un tânăr samurai-pionier onorabil aflat în slujba shogunatului multilateral dezvoltat numărul optsprezece. Nu întâmplător l-am pomenit pe Sid Meier. Poate ați auzit de Sid Meier's Pirates!. Dacă nu de „vechitura” din 1987, măcar de remake-ul din 2004. Primul joc cu numele lui Meier în titlu (o șmecherie deșteaptă de marketing menită să convină fanii simulatoarelor de zbor create de Meier până atunci să cumpere jocul cu pirai al maestrului), Pirates! a fost în esență o colecție de minijocuri simpatice, unite sub stindardul pirateresc într-o delectare a gamerului optzecist. Pirates! este ceea ce azi am numi un joc prin exce-

lență casual. Minților luminate care au impresia că au inventat casual-ul le spun doar atât: The Meier already did it. În 1987. Și a făcut-o perfect. Pirates! era foarte accesibil, ușor de învățat, dar în același timp dădea impresia că este un joc deosebit de complex, în care poți face mai multe decât în majoritatea jocurilor deștepte și serioase ale vremii. Sandbox, o lume dinamică, pirai, bătălii navale, bătălii terestre, comerț și dueluri. Într-un SINGUR joc. Get. The. F**k. Out.

În grădina lui Shogun

Sword of the Samurai este un Pirates! cu samurai. Și fără Sid Meier în rol principal. El s-a ocupat doar cu designul unui minijoc. Dacă luăm în calcul și secvențele tactice, l-aș putea numi un Shogun primitiv în care îți mai murdărești și tu mâinile din când în când într-o serie de joculețe arcade. Mai pe larg, Sword of the Samurai este o colecție omogenă de minijocuri care încearcă să surprindă cât mai simplu și mai plăcut ocupațiile unui samurai tipic al perioadei Sengoku. Duelurile erau o foarte bună modalitate de a scăpa onorabil de indezirabilii din clan sau de pe aiurea, deci au fost introduse în joc. Durează puțin până te obișnuiești cu ele (mai ales pe tastatură), dar până la urmă fac o treabă bună și reușesc să-ți trans-



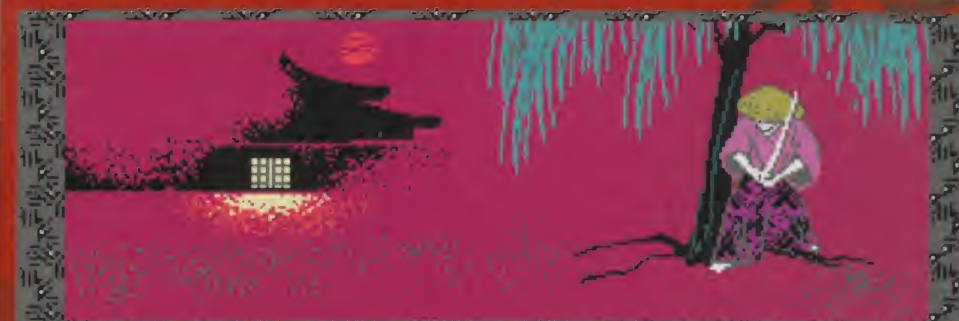
mită ceva din tensiunea unui duel adevărat. Altceva? Păi din câte știți, samuraiul își petrece majoritatea timpului fiind superior sclaveților de rând. Și cum altfel îți poți dovedi superioritatea decât înfruntând zeci de inamici doar cu un arc și o katana? Așadar, avem și secvențe de acțiune meele în care avatarul nostru se va învârti ca bezmetul pe o hartă 2D (câmpuri de orez, sate și interioare generate procedural) și va săgeta mândru și superior grămăjoare de pixeli viu colorate. Terenul influențează viteza de deplasare a personajului nostru, deci pe lângă mormanul de arcade există și o mică porție de tactică. Mai departe. Cum Sengoku Jidai nu a rămas în istorie ca o perioadă deosebit de pașnică (Epoca Țării în Război, doh!), războiul joacă și el un rol important în viața samuraiului. Există, desigur, și un minijoc tactic în care două

armate mărunțele sunt asmuțite una împotriva celeilalte fără prea multe subtilități, dar puneți-l în context și țineți minte că vor mai trece trei ani până la Dune 2. Domeniul se administrează (recrutare, mărirea taxei de orez) prin intermediul unui meniu text, iar când te sature de stat în castel, pleacă la plimbare prin provincie în căutarea aventurii. Singur, că așa-i șade bine voinicului, sau însoțit de armată când situația o cere.

Death by Ninja

În Sword of the Samurai pornești la drum ca umil vasal (onorabil sau nu) al unui hatamoto local. Primești puțin pământ, să întreții o armată micuță, atât cât să-ți fie de folos samuraiului din vârful lanțului trofic, dar să nu-l amenințe, și, preț de o bună bucată de timp, vei munci din greu să intri în grațiile seniorului în speranța că li vei lua locul într-o bună zi. Cum poziția socială este dictată de onoare, avere și putere militară, e de la sine înțeles în ce direcții trebuie să se îndrepte eforturile tale. Foarte important, nu alergi singur în cursă. Alături de tine stau alți trei samurai, vasali ai aceluiși lord. Teoretic sunteți aliați, iar conflictele interne duc la slăbirea clanului, deci nu sunt privite cu ochi buni de către hatamoto. Practic, dacă-i lași de capul lor și nu-i pui la respect din când în când, s-ar putea să te trezești cu un cvartet de ninja în dormitor. Nu uitați că secretul unei vieți lungi și onorabile este să nu fii prins în mijlocul unei ticăloșii.

Onoarea e o „resursă” extrem de importantă și e esențial să știi cum să o câștigi. Sau cum să-ți faci pe alții să o plardă. Să zicem că seniorul pune la cale o campanie împotriva unui vecin ghinionist. Ca un vasal săritor și onorabil ce ești, îți iei armata și călătorești pe domeniul lui în speranța că ajungi primul și umila ta contribuție nu



Distracting the guards with a tossed stone, you sneak through the outer gates. Under a willow in the garden, you review your plan.

- * Treachery against the lord of this manor.
- * Take a hostage from the lord's family.
- * Assassinate someone.
- * Leave.

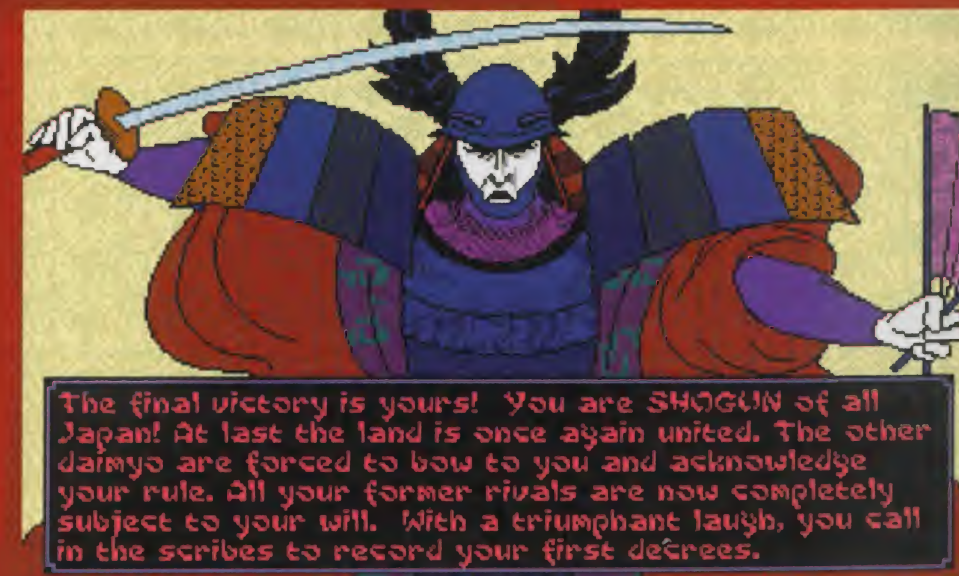
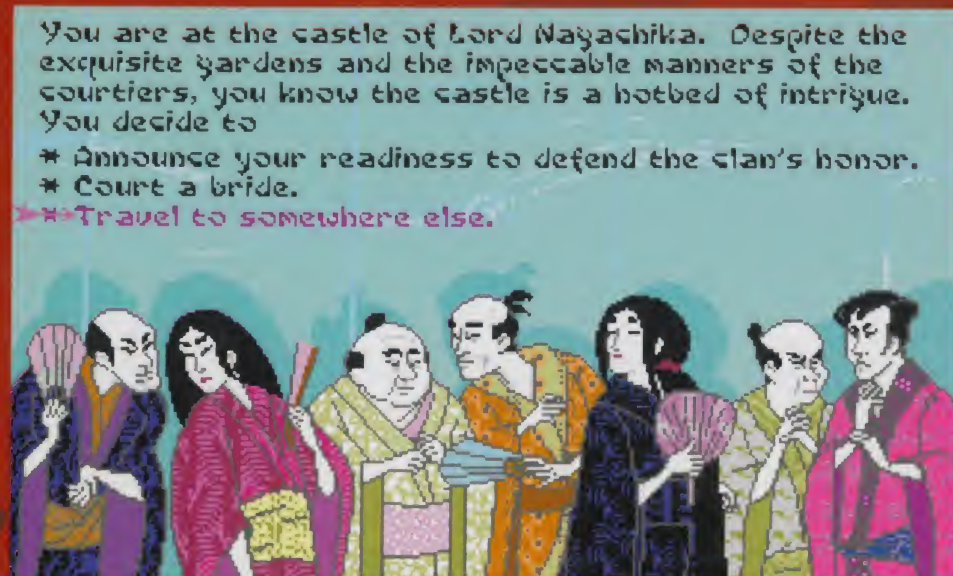
va trece neobservată. Câștigi minijocul tactic, stăpânul e mulțumit, primești onoare și o bucăică de pământ care îți permite să recrutezi și mai mulți samurai. Nu rare sunt situațiile în care un ninja își face de lucru în dormitorul stăpânirii și este capturat de gărzi. Dacă te grăbești, te poți oferi să-ți iei capul răufăcătorului într-un duel onorabil.

Din nou, minijoc + onoare = câștig! O bandă de ronin a capturat un călugăr respectabil? Samurai to the rescue! După un meele pe cinste, călugărul este eliberat și lordul te bate pe umăr. Respect și onoare. Și tot așa până ce pământurile și onoarea te propulsează în testamentul seniorului, când situația tinde să se impuț puțin, deoarece devii o țintă sigură pentru invidioși. Poți grăbi procesul recurgând la diverse tertipuri menite să-i dezonorize pe ceilalți pretendenți la titlul de hatamoto. Deghizat în ronin, poți dezona un alt samurai asasinând un oaspete de vază. Sau îi răpești un membru al familiei pentru a-l avea la mână. Cât timp nu lași pe nimeni în viață, fapta mișelească nu-ți reduce onoarea. Dacă eșuezi, greșeala te poate costa onoare sau, în cazurile mai grave (tentative de asasinat asupra seniorului sau unui aliat) te va con-

duce către un seppuku prematur. Ceea ce înseamnă Game Over în caz că nu ai un urmaș sau dacă lordul a hotărât să-ți decapiteze toată familia. A, uitasem de urmași. În Sword of the Samurai te și căsătorești, iar când personajul moare sau se retrage la mănăstire, vei continua jocul alături de moștenitorul său. După ce ajungi preferatul șefului, fie aștepti să moară natural (bătrânețe, boală, război sau ninja) în timp ce ești săpat din trei direcții, fie o iei pe scurtătură și îi faci o vizită în miez de noapte. Sau zluva, cu armata, dar asta e sinucidere curată. Odată ajuns hatamoto, se reia procesul, de data aceasta miza fiind poziția de daimyo. Ambițios cum ești, vei deveni și daimyo, moment în care jocul se transformă într-un war-game rudimentar, scopul ultim fiind shogunatul. Shogunatul ca shogunatul, dar să nu uităm acel suprem sentiment de elitist hardcore care a terminat un joc mai bătrân decât jumătate dintre voi, băii!

E de la sine înțeles că vi-l recomand cu cea mai mare căldură, altfel n-aș mai fi scris două pagini la el, dar de data asta chiar vă rog să faceți un efort, mai ales că, spuneam la început, Shogun 2 se apropie, iar Sword of the Samurai este preludiul perfect. Probabil vârsta înaintată și cele 256 de culori nu-l recomandă, dar îl puteți juca în fereastră de DOSBox și să vă închipuiți că este unul dintre jocurile alea flash cu aer retro care adună milioane de vizite pe săptămână...

■ cioLAN



The final victory is yours! You are SHOGUN of all Japan! At last the land is once again united. The other daimyo are forced to bow to you and acknowledge your rule. All your former rivals are now completely subject to your will. With a triumphant laugh, you call in the scribes to record your first decrees.



Program: Yolkfolk

Cum tratezi depresia unui ou respectabil, trecut bine de a doua tinerețe? Nimic mai simplu. Îi coci o prăjitură cu cireșe și, pentru numele lui Dumnezeu, ferește-te să-i spui câți dintre verii săi îndepărtați au contribuit caloric la deliciosul produs de cofetărie. Vorba ceea, cine nu are bătrâni, să-i cumpere, iar cine are, să facă bine și să le coacă o prăjitură pe zi. De preferință cu rom. Așadar, când Bunicul Dizzy o dă pe metafizică și începe să se întrebe serios dacă există viață după tigaie, tânărul ouț Dizzy și partenera sa, rubensiana Daisy, știu ce au de făcut. O prăjitură cu cireșe. Fără rom, că se uită copiii. Povestea s-ar fi oprit aici dacă rozătoarea Pogie, un șoarec fără niciun Dumnezeu, n-ar fi dat iama în rezerva de cireșe a familiei, forțând tânărul cuplu de ouă să se aventureze în Pădurea Fermecată pentru a căuta prețioasele cireșe. Gluma se îngroașă. Rotunjoara Daisy își face de lucru cu un gherghef vrăjit și cade într-un somn adânc, iar Dizzy este capturat de troll-ul Rockwart și aruncat în închisoare. Dacă v-a plăcut cartea mai mult decât tastatura, înseamnă că știți pe de rost povestea frumoasei din pădurea adormită și sunteți în stare să încropiți un plan de bătaie. Dacă nu, vă explic eu. Evadați din închisoare, căutați 20 de cireșe, găsiți un rege dispus să vă numească prinț moștenitor, dibuiți dormitorul unde frumoasa Daisy trage la aghioase și aplicați-i o ventuză princiară pe buzele-i trandafirii în speranța că viitoarea omletă va deschide ochii și se va repezi ață în bucătărie să coacă nenorocita aia de prăjitură pentru bunicu'. Ușor de zis, ceva mai greu de făcut dacă povestea unui ou hotărât să devină prinț al Poporului Gălbenuș este primul adventure/platformer pe care vi l-au scos zeii siliciului în față.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Recunosc că am fost deosebit de circumspect în ceea ce privește calitatea unui joc pașnic, cu un banal ou, cu doi ochi, două mâini și două picioare, în rolul principal. Nefiind chiar cea mai inteligentă creatură din universul sătesc, mi-a luat ceva până m-am prins cum să evadez folosind câteva frunze, chibrituri și un pahar cu apă. Dar într-un final am reușit să aprind ușa din lemn masiv și, în timp ce priveam extaziat un focșor de vreo treispe pixeli, am realizat că una dintre cele mai mari plăceri ale vieții virtuale e să explorezi lumi noi și ciudate, fie și alături de un ou. Și, de ce nu, să-ți umpli inventarul cu gunoaie și să le împarți cu înțelepciune pixelilor nevoiași. Inteligența, trimerile subtile la poveștile copilăriei, dialogurile nevinovate și copilărești (în sensul bun al cuvântului), grafica simpatică și colorată, personajele pestrițe (nu se întâmplă în fiecare zi să primești brânză de la Sfântul Petru în schimbul unei lire de aur), problemele de logică (până și inventarul de trei obiecte era un puzzle în sine) și vânătoarea de cireșe (un precursor de marcă al vânătorii de pixeli), dar și discuțiile interminabile cu un coleg la fel de pasionat de universul Dizzy (și Seymour, dar asta e o altă poveste) m-au convins că am în față o viitoare legendă. După ce am băgat în casetofon și am cunoscut intim și restul jocurilor din serie, în special Spellbound Dizzy, un gigant de peste o sută de „ecrane”, Magicland Dizzy și Fantasy World Dizzy, am fost deosebit de fericit că simpaticul Prince of the Yolkfolk, cel mai scurt Dizzy din cele șase (plus câteva spinoff-uri pe care le-am uitat) a reușit să-mi deschidă ușa către un asemenea univers plin de minuni. În 8 culori. Revin la început și vă spun sincer că, atunci când ușa închisorii a ars de tot, pentru mine jocurile pe calculator au căpătat brusc o nouă dimensiune. Fără să exagerez câtuși de puțin, prima întâlnire cu al șaselea Dizzy a fost o adevărată revelație și m-a făcut să realizez ce lucru minunat poate fi un joc pe calculator. Nu am mai mâncat ouă o perioadă...

O OK, 0:1

PLĂCI VIDEO PENTRU ENTUZIAȘTI

Ocurile recente se află într-o cursă continuă în care câștigătorul se vede destul de prost pe sisteme din ce în ce mai scumpe, prin urmare o placă video de ultimă generație tinde să devină indispensabilă. Dacă, pe vremea când DirectX 10 făcea legea, Crysis se mișca prost la detalii maxime pe cele mai scumpe configurații, acum plăcile video DX 11 se străduiesc să se comporte exemplar când vine vorba de teselare. AVP sau 3DMark 11 demonstrează foarte bine chiar și proprietarilor de sisteme nu foarte ieftine că investițiile în PC-ul de acasă sunt din ce în ce mai dese. Exact aici intră în scenă plăcile video testate în acest număr al revistei. Cu prețuri de până la 2500 de lei nu cumpărați doar o placă video, ci și confortul psihologic că, timp de aproximativ doi ani, vă veți putea bucura de gaming la o rezoluție Full HD sau chiar și 2560 x 1600 (dacă vă ajută monitorul). Nu veți face niciun compromis la nivelul de detalii în jocuri, însă nu e exclus ca, odată cu iminenta lansare a lui Crysis 2, să conștientizați că vă trebuie și un procesor mai puternic sau mai

mulți GB de memorie RAM pentru o experiență optimă. Acesta este gaming-ul pe PC. Upgrade-ul este cuvântul de ordine și, chiar dacă nu există foarte multe titluri exclusive, PC-ul reușește să fie la fel de popular, dacă nu mai popular în unele curcuri, decât PS3-ul de la Sony sau Xbox 360 de la Microsoft. Plecând de la această idee, de gaming în condiții optime, am pus împreună nouă plăci video cu prețuri de peste 1000 de lei și le-am testat cum am știut mai bine pentru a ne face o părere concludentă în legătură cu investiția pe care trebuie să o faceți în computerul dumneavoastră. Chiar dacă, alături de 8 plăci video ATI Radeon, este doar un singur model de la NVIDIA (ASUS ENGTX580), rezultatele testelor au fost concludente. Ca urmare, lupta la vârf s-a dus între un model AMD Radeon HD5970 și concurrentul de vârf al celor de la NVIDIA. În definitiv, rămâne să vedeți cât vă permite buzunarul să investiți în creierul computerului pe partea de gaming și să urmăriți în tabel în ce performanță se traduce noua dumneavoastră placă video.

Alexandru Puia



AMD Radeon HD5970

SPECIFICAȚII:
Model: AMD Radeon HD5970
Ofertant: Partenerii AMD
Chipset: AMD Radeon HD 5970 Cypress
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1024 MB / GDDR5 / 1000
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 2x 1600 / 725
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI+mDisplayPort
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB + DVI->HDMI + 2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 2580 lei

ASUS GTX580 ENGTX580



SPECIFICAȚII:
Model: ASUS GTX580 ENGTX580
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: nVIDIA GeForce GTX580 GF110
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1536 MB / GDDR5 / 1002
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 512 / 780
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI + mHDMI
Adaptoare incluse în pachet: +mHDMI->HDMI + 2x PCIe6->PCIe8 +Punte SLI
Preț: 2400 lei



Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB

SPECIFICAȚII:
Model: Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB
Ofertant: Partenerii Sapphire
Chipset: AMD RADEON HD 6970 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1375
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1536 / 880
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: +mDP->DP + 2x MOLEX->PCIe8 + Cablu HDMI +Punte CrossFireX
Preț: 1595 lei

SPECIFICAȚII:
Model: HIS Radeon HD6970 2GB
Ofertant: Partenerii HIS
Chipset: AMD RADEON HD 6970 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1375
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1600 / 880
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB + 2x MOLEX->PCIe6 + 2x MOLEX->PCIe8 +Punte CrossFireX
Preț: 1691 lei

HIS Radeon HD6970 2GB



SPECIFICAȚII:
Model: Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB
Ofertant: Partenerii Sapphire
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1440 / 800
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +mDP->DP + 1x MOLEX->PCIe6 +Cablu HDMI +Punte CrossFireX
Preț: 1214 lei

Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB



AMD Radeon HD6950



SPECIFICAȚII:
Model: AMD Radeon HD6950
Ofertant: Partenerii AMD
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1440 / 800
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB + DVI->HDMI + 2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1286 lei

SPECIFICAȚII:
Model: HIS Radeon HD6870 1GB, Ofertant: Partenerii HIS
Chipset: AMD RADEON HD 6870 Barts
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1050
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1120 / 900
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB + 2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1054 lei



HIS Radeon HD6870 1GB



ASUS HD6950 EAH6950

SPECIFICAȚII:
Model: ASUS HD6950 OC EAH6950
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1408 / 810
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x mDisplayPort + HDMI
Adaptoare incluse în pachet: +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1400 lei

ASUS HD6870 Direct CU EAH6870



SPECIFICAȚII:
Model: ASUS HD6870 Direct CU EAH6870
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: AMD RADEON HD 6870 Barts
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1024 MB / GDDR5 / 1050
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1120 / 915
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI + 2x DisplayPort
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB + DVI->HDMI + 2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1098 lei

Model	AMD Radeon HD5970	ASUS GTX580 ENGTX580 2GB	Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB	HIS Radeon HD6970 2GB	Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB	ASUS HD6950 OC EAH6950 2GB	AMD Radeon HD6950	ASUS HD6870 Direct CU EAH6870 1GB	HIS Radeon HD6870 1GB
Rezultate teste									
Futuremark 3DMark Vantage Performance / GPU / CPU	23482 / 26445 / 17574	29091 / 24689 / 62557	20078 / 21119 / 17491	19947 / 20879 / 17592	18262 / 18537 / 17482	18402 / 18661 / 17667	18170 / 18444 / 17395	16587 / 16342 / 17365	16469 / 16082 / 17753
Futuremark 3DMark Vantage Extreme score / GPU / CPU	13818 / 13663 / 17613	13099 / 12574 / 62996	10908 / 10694 / 17602	10688 / 10472 / 17611	9423 / 9199 / 17592	9347 / 9121 / 17667	9250 / 9026 / 17548	7685 / 7464 / 17514	7676 / 7455 / 17570
3DMark 11 Entry score / GPU / Physics / combined	9015 / 10833 / 6769 / 5966	8169 / 8974 / 6828 / 6618	7682 / 8215 / 6845 / 6357	7690 / 8233 / 6832 / 6358	7069 / 7344 / 6815 / 5959	7152 / 7444 / 6843 / 6048	7077 / 7338 / 6843 / 5995	6234 / 6310 / 6846 / 4937	6160 / 6220 / 6841 / 4869
3DMark 11 Extreme score / GPU / Physics / combined	2453 / 2251 / 6771 / 2678	1903 / 1718 / 6805 / 2217	1782 / 1610 / 6805 / 2024	1779 / 1606 / 6816 / 2039	1587 / 1428 / 6829 / 1819	1599 / 1439 / 6820 / 1837	1574 / 1414 / 6820 / 1827	1398 / 1252 / 6835 / 1632	1381 / 1236 / 6826 / 1616
Alien vs Predator 2560 x 1600	51.6	37.9	35.4	35.2	31.1	31.9	31.1	26.5	26.2
Unigine 2560 x 1600 FPS / Score	37.3 / 940	40.62 / 1022	39.7 / 1000	39.4 / 993	34.9 / 879	35.2 / 886	35 / 882	21.7 / 546	21.5 / 542
Unigine 1920 x 1200 FPS / Score	52.8 / 1331	60.8 / 1531	55.6 / 1399	55.5 / 1363	49.7 / 1251	50.2 / 1264	49.5 / 1247	32.1 / 809	31.9 / 803



Genius SW-HF2.1 1205

De o bună vreme încoace nu am mai primit la test produse multimedia Genius, motiv pentru care am rămas cu vechea imagine pe care mi-am format-o asupra acestora: printre multe ieftinătăți se poate să găsești ceva bun. Iar ce este bun, e de fapt foarte bun, atât sub aspectul raportului calitate/preț, cât și al fiabilității în utilizarea îndelungată. Important este să găsești pe cineva de încredere care să testeze și să facă selecția. Ugh, deci, aici intervin eu... cu o relație reînnoită cu distribuitorii

Genius la noi în țară, de la care vom mai primi de acum încolo diverse, de la boxe la volane și așa mai departe. Așa se face că am fost foarte curios cum mai stau Genius cu sistemele de boxe multimedia. De aici și graba cu care am pus sistemul Genius SW-HF2.1 1205 la testat, imediat ce a ajuns la mine pe masa de lucru. La o primă vedere, nu pare să fie mare lucru, este vorba de o configurație 2.1 obișnuită. Dar, cel puțin arată foarte bine, mi-am zis, înainte de a o conecta la placa de sunet și de a asculta oarece muzici prin dânsa. Componentele sistemului multimedia Genius SW-HF2.1 1205 sunt de foarte bună calitate, cutiile sateliților și subwooferului fiind făcute din MDF imbinat foarte solid, cu finisaje impecabile. Estetic, nota maximă din partea mea. Totuși, trebuie precizat faptul că avantajele unui material de calitate alcătuit din fibră lemnoasă densă și ale unei asamblări solide nu țin doar de vizual, ci și de calitatea audio. Boxele bine încheiate la montaj, cu pereți groși, au un sunet mai plin, cu pierderi de energie semnificativ mai mici decât boxele din plastic obișnuit.

De altfel, asta m-a și frapat la sunetul sistemului Genius SW-HF2.1 1205 - consistența sa, surprinzătoare pentru dimensiunile mici ale sateliților și subwooferului. Chiar dacă nu este exemplar de liniar, răspunsul în frecvență al sistemului este mulțumitor, fără goluri semnificative între subwoofer și sateliți. Frecvențele medii sunt clar redade, cele înalte sunt rotunde, fără asperități provenite din distorsiuni. În frecvență joasă, subwooferul face minuni - sunetul este percutiv, are atac, fiind puternic fără a deveni prea boom-icos. Astfel, am observat că sistemul Genius SW-HF2.1 1205 face față lejer în jocuri și în filme, acolo unde tre-

Ofertant: *Level.ro* Preț: *aproximativ 150 lei*

buie să facă față la împușcături, explozii și alte efecte sonore de mare energie acustică. Recomand, totuși, dispunerea subwooferului pe desktop, pentru a beneficia de întreaga sa energie, inclusiv vibrațiile pe care le va induce în tăblia mesei. Am constatat că este de plăcut și interesant efect să ai subwooferul pus pe birou, pentru că ajungi să ai o percepție tactilă a efectelor sonore din filme și jocuri - chiar în mouse și tastatură.

Poate că la prețul său actual aș fi așteptat de la Genius SW-HF2.1 1205 să ofere și o ieșire audio pentru căști. Oricum, impresia pe care acest sistem multimedia mi-a lăsat-o este una bună, Genius SW-HF2.1 1205 îmbinând optim aspectul estetic și calitatea audio, pentru utilizatorii care doresc să sonorizeze un spațiu mai restrâns, aflat în imediata apropiere a unei mese sau a unui birou.

Date tehnice:

Configurații posibile	2.1
Putere	2 x 9 watt (sateliți), 14 watt (subwoofer)
Număr difuzoare pe satelit	1 x 6,25 cm
Diametru difuzor subwoofer	12,5 cm
Reglaje disponibile	Volum, Bas
Intrare căști	Nu
Efecte/Procesare surround	Nu/Nu

Genius SW-5.1 1505

Genius SW-5.1 1505 se află într-o zonă de preț inferioară celei căreia îi aparține celălalt sistem de boxe multimedia Genius prezentat aici. De altfel, este suficient să vă spun că prețul celor două sisteme este aproximativ același. Dar, acesta, anume SW-5.1 1505, este o configurație 5.1, deci, e clar că undeva trebuia făcută diferența de calitate față de celălalt sistem, care este un 2.1. Păi, în primul rând se observă că materialul din care sunt construiți sateliții sistemului Genius SW-5.1 1505 este unul plastic. Din păcate, nu este vorba despre un plastic gros, care să micșoreze cât mai mult pierderile de energie din carcasa boxei, ci de un plastic subțire. De aici vin niște atenuări în anumite benzi de frecvență, care fac ca sateliții sistemului Genius SW-5.1 1505 să sune un pic a gol, mai puțin consistent decât sateliții din material lemnos bine imbinat al boxelor Genius SW-HF2.1 1205.

Din fericire, subwooferul boxelor Genius SW-5.1 1505 este din acel material lemnos, excelent asamblat, motiv pentru care emisia în frecvență joasă a sistemului este una mulțumitoare, solidă, chiar dacă nu foarte detaliată sau percutivă. Să zicem că subwooferul își face treaba cinstit, atâta vreme cât este amplasat pe masa voastră de lucru, ceea ce aduce beneficiul proximității acustice și al vibrațiilor din tăblia biroului. Astfel, pot spune că sateliții și subwooferul s-au completat în mod fericit, asigurând o liniaritate onorabilă a redării materialului audio în benzile de frecvență sensibile, adică cele de joase spre medii și de medii spre joase...

Totuși, audiția muzicală cu sistemul Genius SW-5.1 1505 mi-a fost întrucâtva tulburată în momentul în care am încercat să măresc volumul la nivelul decent la care pot spune că se aude „suficient de tare”. Taman atunci au apărut mici distorsiuni supărătoare în unul din sateliți - și nu-mi dau seama dacă este un defect al exemplarului primit de mine sau o constantă a acestui produs. Oricum, senzația cu care am rămas a fost aceea că sistemul Genius SW-5.1 1505 nu duce foarte tare în putere, motiv pentru care este recomandabil a fi folosit undeva, la limita așteptărilor unui jucător care dorește să-i explodeze ceva în ureche. Măcar, frecvențele înalte sunt bine redade de Genius SW-5.1 1505, chiar surprinzător de

bine.

Bun, deci, am învățat că plasticul subțire nu face bine la sunetul emis de niște boxe. Aș mai folosi sistemul de față pentru a vă atrage atenția asupra încă unui lucru pe care trebuie să-l luați în considerare când vreți să vă cumpărați boxe multimedia 5.1 din zonele de preț mai de jos - cele de tip „budget” precum Genius SW-5.1 1505. În mod normal, pentru comoditate, este bine să puteți reda muzică în doi sateliți și subwoofer, adică în configurație 2.1, pe un sistem 5.1, având ca sursă numai un semnal stereo. Adică, este bine să nu trebuiască să trimiteți trei fire către sistemul de boxe 5.1, două pentru sateliți și unul separat pentru subwoofer. Cum ar veni, ar trebui ca din semnalul stereo, trimis pe un cablu audio normal, sistemul de boxe să facă el însuși separarea semnalului ce este trimis la cei doi sateliți din față și la subwoofer. Așa, nu mai aveți grija de a face voi înșivă acest lucru cu ajutorul plăcii de sunet sau al funcțiilor de surround din playerul multimedia pe care îl folosiți.

Genius SW-5.1 1505 nu oferă această facilități, el este un sistem audio ce nu conține circuitul care face separarea semnalului trimis către subwoofer (adică nu are crossoverul care controlează prin filtre specifice semnalul trimis către sateliți și cel către canalul LFE, conținând frecvențele joase).

Destul de multe astfel de sisteme 5.1 de buget nu au această facilități. Pentru a asculta cu ele muzică în format stereo, este necesar ca software-ul de control al plăcii de sunet să ofere posibilitatea de a separa la sursă canalul de frecvențe joase destinat subwoofer-ului și cele două canale pentru sateliți. Unele plăci de sunet oferă această facilități, altele nu. Înainte de a achizițio-

Date tehnice:

Configurații posibile	2.1, 4.1, 5.1
Putere	5 x 6 watt (sateliți), 17 watt (subwoofer)
Număr difuzoare pe satelit	1 x 7,5 cm
Diametru difuzor subwoofer	10 cm
Reglaje disponibile	Volum, Bas
Intrare căști	Nu
Efecte/Procesare surround	Nu/Nu

na un sistem de boxe 5.1 ieftin, este bine, deci, să știți două lucruri. Primul, dacă acesta poate accepta ca sursă semnal stereo, pe care îl poate apoi separa el însuși în semnal pentru sateliți și semnal pentru subwoofer. Al doilea lucru de știut este, în cazul în care sistemul de boxe respectiv nu oferă o asemenea facilități, dacă placa voastră de sunet poate prelua această funcție. Adică dacă poate fi setată pentru ieșire de tip 2.1, în care placa de sunet însăși separă canalul LFE din semnalul stereo original, trimițând către subwoofer conținutul în frecvență joasă al materialului audiat de voi.

Deci, Genius nu se dezminț. Unul din sistemele primite la test este bun și îl recomand, în timp ce al doilea lasă de dorit și nu ar fi prima mea opțiune. Mă aștept, însă, la lucruri foarte bune de la sistemele de boxe Genius 5.1 de putere mai mare și făcute din lemn, despre care știu că merită atenția pe care le-o voi acorda când vor veni la mine la test.

Marius Ghinea



Ofertant: *Level.ro* Preț: *aproximativ 150 lei*

OAMENI MARI CU JUCĂRII SCUMPE

Citeam undeva că diferența dintre copii și adulți este prețul jucăriilor pe care le utilizează cu același entuziasm, dacă nu mai mare. Pe cât de simplă este această idee, pe atât de real este modul în care ne influențează viața. Dacă mulți oameni sunt de părere că suma prietenilor ne definește de fapt ca personalitate, eu sunt de părere că „jucăriile” pe care le avem în dotare ne influențează la fel de mult. Un test simplu este să vă gândiți, indiferent de vârstă pe care o aveți, câte din obiectele pe care le folosiți astăzi nici nu existau acum 10 ani sau existau, dar într-o formă mult mai simplă, cu o funcționalitate mult mai redusă decât cea de acum. Plecând de la premisa că acesta este primul număr al revistei LEVEL în care mă manifest ca redactor și luând în calcul ideile exprimate mai sus, am decis să vă prezint „bucățile de tehnologie” al căror mândru posesor sunt.

Apple TV – Media player

Apple TV s-ar putea să fie unul din produsele Apple a căror funcționalitate este restrânsă pe meleaguri mioritice. Gândit ca un dispozitiv de streaming mai degrabă decât un media player standalone, noul Apple TV este o cutie neagră, mică și subtilă. Încă un exemplu de design reușit din partea celor de la Apple, acest dispozitiv are „în loc de creier” același procesor A4 cu care ne-am obișnuit deja din iPhone 4, iPad sau cel mai nou iPod Touch. Să începem cu ce nu se poate face pe Apple TV în țara noastră. Din cauză că, prin utilizarea unui cont de iTunes localizat în România, nu aveți acces decât la App Store, este imposibil să vizionați conținut cumpărat sau închiriat din iTunes, indiferent dacă vorbim de filme, seriale sau muzică. Dacă aveți însă un cont de SUA, ajutat de un card la o bancă tot de acolo, trebuie menționat că dispozitivul în sine nu se ocupă cu tehnici de localizare pe bază de IP și în orice moment puteți vedea filme de pe Netflix sau seriale de pe ABC. În schimb, dacă aveți un iPhone, iPod sau iPad, puteți reda fără probleme pe televizor un slide-show cu pozele din vacanță, cu ajutorul AirPlay. Desigur, puteți înlocui telecomanda din pachet cu aplicația Remote din App Store, dar această etapă este opțională. Dacă vă încântă ideea de streaming, Apple TV redă fără probleme pe PC sau Mac orice conținut pe care îl aveți în biblioteca din iTunes. Practic, dacă rulează pe computer pe Quicktime sau iTunes, rulează fără probleme și pe Apple TV.



Ofertant: Parteneri Apple. Preț: 100 lei

Hercules Gamesurround Muse XL Pocket LT3

Sunetul este cea mai importantă parte dintr-o experiență cinematografică, dintr-un joc și, cu siguranță, dintr-un clip muzical. Din păcate, adesea, în cazul unui laptop nu se optează pentru includerea unor difuzoare foarte puternice sau a unei plăci de sunet cu 3 ieșiri pentru boxe din față, spate, centru și subwoofer. Pentru astfel de situații au fost inventate plăcile de sunet cu posibilitate de conectare pe USB. Muse XL Pocket LT3 este una dintre cele mai noi creații ale Hercules și face o treabă foarte bună când vine vorba exact de această activitate, reproducerea sunetului emis de sistemul dumneavoastră folosind un port USB. Practic, cu un netbook și o astfel de placă de sunet aveți baza unui sistem home theater. Nu vă mai trebuie decât boxe.

Ținând cont că unele dintre cele mai noi jocuri integrează tehnologii precum Xear3D, EAX 1.0, EAX 2.0, DirectSound și DirectMusic, și această placă de sunet vă oferă baza pentru a trece către audiție un sunet identic cu cel gândit de creatorul său. Chiar dacă dimensiunile acestui dispozitiv sunt reduse, cei de la Hercules au reușit să creeze un dispozitiv ergonomic, integrând conectorii atât pentru line in, cât și pentru line out de jur împrejurul dispozitivului, într-un mod accesibil. La capitolul bonusuri, în cutie este inclusă și o cască cu microfon, ideală pentru Skype, Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger sau orice altă aplicație de comunicare online preferată de voi. Nu lipsește nici compatibilitatea cu sistemele Mac. Din păcate, driverele disponibile momentan nu oferă decât suport pentru ieșire stereo, nu 5.1.

Ofertant: Hercules. Preț: 175 lei



Philips 37PFL8404

Decizia achiziției unui televizor este cu atât mai complicată cu cât ești mai pasionat sau mai „la curent” cu tehnologia. Din experiență, am ajuns să recomand televizorul care îți fură efectiv privi-

rea, dintre alte 10 sau 20 de modele pe care le vezi într-un magazin. Un televizor obișnuit LCD suportă până la 8 biți de culoare, unul deosebit 10 biți, panoul din acest televizor de la Philips suportă până la 14 biți de culoare, aproximativ patru mii de miliarde de culori. S-ar putea să nu sune impresionant, însă în momentul în care ai 10 televizoare cu același tip de conținut, un astfel de TV pare că efectiv redă altceva. Această calitate poate fi atinsă prin includerea culorii galbene, pe lângă clasicul RGB, în spectrul de culori redabil de panou (la SHARP tehnologia se intitulează Quattron). O astfel de calitate nu este foarte impresionantă dacă procesorul de imagine nu dispune de posibilitatea de a detecta în timp real conținutul afișat pentru post-procesare. Chiar dacă vorbim de un LCD cu „doar” 100 Hz și un timp de răspuns specificat de 3 milisecunde, acest televizor este perfect pentru orice activitate din timpul liber, de la vizionarea celor mai noi titluri Blu-ray până la cel mai recent joc din seria Gran Turismo pe PS3. Orice conținut video este redat fluent, iar implementarea funcției True Motion, chiar dacă este evidentă, reușește să nu fie deranjantă sau agresivă vizual, ca în cazul altor modele de televizoare. Iar dacă nu vă place, oricând o puteți dezactiva. Printr-un proces



Ofertant: Parteneri Philips. Preț: 1400 lei

ADATA CH94 – 500 GB

De cele mai multe ori, pe lângă un hard disk extern, este necesar să transportați un cablu USB, element ce afectează un pic ideea de portabilitate. Alternativa este reprezentată de acele hard diskuri externe al căror cablu iese din carcasa, însă nici acestea nu sunt o soluție pe termen lung. După o utilizare intensă, pe cablul respectiv pot apărea defecțiuni, care transformă hard diskul într-un dispozitiv inutilizabil. Prin CH94, A-DATA oferă un exemplu de design inteligent, combinând un cablu care intră în marginea produsului cu posibilitatea de a-l înlocui dacă apar vreodată probleme. În definitiv, are la capătul cablului un mini-USB. Carcasa este din plastic, însă designul compact și textura rezistentă la zgârieturi conferă un sentiment de produs cu „viață lungă”. Chiar dacă are un plus la capitolul construcție, nici performanța nu a fost neglijată, cu viteze de aproximativ 30 MB atât în cazul scrierii, cât și al

citirii de date: în mai puțin de 3 minute puteți salva pe el un DVD.

Dacă ar fi să luăm în calcul și prețul de 247 de lei pentru hard diskul care a venit la test, cu o capacitate de 500 GB, putem afirma fără probleme că raportul calitate / preț este în favoarea clientului. Dacă vă interesează și alte capacități de stocare, seria de hard diskuri CH94 de la A-DATA se întinde de la 320 GB (202 lei) până la nu mai puțin de 1 TB, pentru care prețul ajunge la doar 408 lei.

Ofertant: Parteneri ADATA. Preț: 247 lei



NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE®

Comandă
online cărțile
și ai până la

20%
REDUCERE*

Editura Polirom



Editura Litera



Editura Polirom



Editura Litera



Detalii pe www.chip.ro/librarie

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabilă în limita stocului disponibil



Kit Logitech Wave Pro

Dacă nu v-ați obișnuit cu tastatura laptopului sau pur și simplu vreți un nivel mai ridicat de confort din partea celor mai folosite periferice (mouse-ul și tastatura), Logitech Cordless Desktop Wave Pro s-ar putea să fie soluția optimă. O combinație ideală ar fi cu un HTPC conectat la un LCD Full HD cu diagonală de aproximativ un metru. Astfel, chiar dacă stați în capătul celălalt al camerei, puteți scrie fără probleme un e-mail. Inovația din tastatură este conturul curbat al construcției, care vă ajută să vă țineți mâinile într-o poziție mult mai naturală în momentul unei utilizări de lungă durată. Tot la capitolul confort intră palm rest-ul potrivit de moale și posibilitatea ajustării înălțimii cu ajutorul a două perechi de piciorușe de dimensiuni diferite, plasate pe partea inferioară a tastaturii. Nici mouse-ul MX1100 nu este de lepădat, cu un

design clasic Logitech. Acesta este ideal pentru munca de birou (cu cele 4 butoane configurabile, pe lângă scroll și cele două butoane obișnuite), dar nu este străin nici de plăcuta activitate de gaming. Încărcată de butoane multimedia și office, tastatura fără fir Logitech Wave are niște taste suficient de mari și de aerisite încât să nu vă mai doriți o altă tastatură prea curând. De conexiune se ocupă un USB dongle ce lucrează la 2,4 GHz pentru a evita eventuale interferențe cu alte periferice din casă. Chiar dacă nu este cel mai nou model, dovada fiind lipsa receiver-ului unifying din pachet, acesta reprezintă o soluție foarte bună pentru utilizatorii polivalenți.



Ofertant: Pădărești (Gamer), Preț: 160.000

Logitech Pure Fi Express Plus

Ofertant: Pădărești (Gamer), Preț: 110.000

Logitech lucrează deja de câțiva ani la modelele din seria Pure-Fi și pot afirma cu încredere că nu a fost model care să-mi fi trecut prin mână și care să nu mă încante printr-o caracteristică sau alta. Pure-Fi Dream, de exemplu, dispunea încă de acum câțiva ani de un senzor de mișcare pentru snooze. Toate produsele din această serie au în comun faptul că redau fără probleme toată muzica pe care o aveți pe dispozitivul portabil de la Apple cu conector cu 30 de pini și nu numai. Practic, orice iPod, iPad sau iPhone, chiar dacă vorbim de dispozitivele din familia iPod Shuffle, pot fi „împerecheate” cu Logitech Pure-Fi Express Plus. Singura diferență este, din păcate, reprezentată de faptul că, în cazul în care folosiți mufa jack stereo 3,5 mm pentru a reda muzica preferată, nu vă veți putea încălca în același timp și dispozitivul portabil, o particularitate în cazul iPod Shuffle sau iPad. Acesta din urmă este prea mare ca să încapă în spațiul alocat portabilului. Un element distinctiv al acestui model, față de alte generații de Pure-Fi, este integrarea difuzoarelor pe ambele părți ale dispozitivului. Astfel, cu ajutorul „360° sound”, oriunde ați plasa dispozitivul de la Logitech, sunetul va veni spre voi, nu contează dacă sunteți în fața sau în spatele lui. În ceea ce privește calitatea și puterea sunetului redat, Pure-Fi Express Plus umple fără probleme o cameră cu un sunet amplu, cu joase și înalte bine definite. La capitolul regrete ar intra lipsa posibilității de a te trezi dimineața în acordurile muzicii preferate, alarma fiind suficient de stridentă, însă doar una singură.

iPad

Anul trecut pe vremea asta, nu exista conceptul de tabletă decât în zvonurile care bombardau toate site-urile de IT și numai în legătură cu „minunăția” pe care urma să o lanseze Apple. Acum, la MWC – Mobile World Congress – fiecare companie care se respectă a anunțat sau a lansat o tabletă. Fiind posesor de iPad și iPhone încă de la începuturi, am avut ocazia să pun mâna pe iPad încă de la prima versiune de firmware, care nu oferea o mare parte din funcționalitatea pe care a primit-o odată cu iOS 4.2.1. Ajuns deja unul din cele mai populare dispozitive din toate timpurile și cel mai ușor asimilat de public, alături de iPod sau clasicul deja DVD player, iPad este jucăria preferată a milioane de utilizatori. Dacă vă întrebați care este cifra exactă, în 18 ianuarie, cineva a adunat rezultate trimestriale anunțate de Apple și s-a ajuns la cifra de 14,79 milioane de produse vândute. La foarte puțin timp după lansare, au apărut însă voci care reduceau tableta celor de la Apple, din păcate doar la atât, un iPhone mai mare, o jucărie, o ramă foto cu aplicații.

Indiferent cât de pretențioși ați fi ca utilizatori și orice ați face pe iPad, acesta se mișcă foarte bine. Toate efectele de tranziție se desfășoară fluent și orice tip de conținut compatibil este redat fără întreruperi. Toate acestea sunt datorate hardware-ului îngrămădit în doar 680 de grame și cu o grosime de 13,4 mm în cel mai gros punct al său. La capitolul design, din față, iPad-ul arată ca un iPhone cu un ecran mare și luminos cu tehnologie IPS (pentru unghiuri de vizibilitate foarte bune), încadrat de o margine neagră lucioasă pe care nu puteți vedea decât butonul de Home, familiar utilizatorilor de iPhone și iPod Touch. Spatele, integral din aluminiu, aduce însă mai degrabă aminte de un MacBook Unibody decât de un iPod Touch. Pe baza accelerometrului, indiferent de poziția în care țineți iPad-ul, conținutul de pe ecran este reorientat în mod natural în așa fel încât o secțiune de text să fie orientată corect sau o poză să nu fie niciodată cu capul în jos. Pe marginea carcasei aveți acces la clasicele butoane de volum și blocare a rotirii ecranului în funcție de cum mișcați iPad-ul. Odată cu iOS 4.2, acest switch de pe lateral a luat funcția de activare a modului mut, modificare neagreată de

foarte mulți utilizatori. În Beta-ul 4.3, Apple a revenit asupra deciziei și a optat pentru integrarea în meniu a opțiunii de a alege între cele două posibilități. De pe margine nu lipsește nici portul de 3,5 mm pentru a vă conecta orice pereche de căști. Dacă Apple tot a promovat iPad-ul ca fiind un produs magic, am hotărât să fac o analiză și în interiorul carcasei. La acest capitol, e chiar interesant să vedeți că interiorul este dominat de o baterie neagră, partea de circuite fiind de aproximativ 3 x 3 cm, fără să exagerez.

Pentru interfață, Apple a preferat să rămână la deja popularul iOS, un derivat al OS X și fostului iPhone OS. Acesta este modificat aproape integral față de ce vedeți pe iPhone pentru a ajuta utilizatorul să profite la maximum de ecranul mult mai încăpător decât ați crede (19,5 cm x 15 cm). Toate aplicațiile preinstalate, precum Calendar, Contacte, Notificări, Hărți, YouTube și magazinele virtuale (iTunes, App Store, iBooks) sunt optimizate pentru ecranul mare în așa fel încât să ajungeți cât mai ușor la opțiunile și informația care vă interesează. iPad-ul nu face niște lucruri impresionante dacă ar fi să-l reducem la funcțiile de bază precum navigat pe internet, e-mail-uri sau vizualizat conținut multimedia și poze, însă modul în care faceți activitățile acestea chiar e de apreciat. Prima impresie este că iPad-ul vă ascultă și intuiește ce vreți să faceți printr-o simplă mișcare de deget. Nu trebuie să învățați încă un sistem de operare sau combinații de butoane pentru a lucra eficient. Dacă ar fi să atrag atenția asupra unor aplicații preinstalate pe iPad, cea mai importantă cred că ar fi iBooks. Integrând și cel mai nou magazin virtual Apple, de cărți în format electronic, iBooks este interfața pentru una dintre cele mai importante funcții ale iPad-ului, aceea de e-book reader. Implicit, pe iPad este descărcată cartea Winnie the Pooh, dar pe lângă cele aproximativ 124 de cărți gratuite, de literatură clasică în limba engleză, aveți acces la un număr foarte mare de cărți de ficțiune și non-ficțiune. Dacă vreți, puteți încărca pe iPad cărți în format epub sau binalul PDF.

În următoarele versiune de firmware, momentan aflată în Beta, pe lângă multitasking, directoare sau funcționalitate AirPlay și AirPrint, integrate odată cu iOS 4.2, funcționalitatea multitouch va fi integrată la nivelul sistemului de operare. Veți putea să vă întoarceți la ecranul principal cu 5 degete, în locul apăsării butonului home, sau veți putea schimba între aplicațiile deschise „ștergând” ecranul cu 3 degete de la stânga la dreapta sau invers.



Ofertant: Pădărești (Gamer), Preț: 100.000

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

10%
REDUCERE*



Editura Litera



Editura
Nemira



Editura Litera

Detalii pe www.chip.ro/librarie

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmicro.ro
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabilă în limita stocului disponibil



iPhone 4

Chiar dacă scriu aceste rânduri despre iPhone 4, am fost suficient de pasionat de conceptul de iPhone încât nu mi-a scăpat niciun model încă din 2007. Fascinația pentru cel mai nou model este cu atât mai mare cu cât am avut ocazia să folosesc un iPhone pe vremea când nu exista App Store, când nu avea multitasking, directoare sau tastatură pe landscape la mesaje. Atunci nu exista GPS pe iPhone și camera nu avea decât 2 MP, iar posibilitatea de filmare lipsea cu desăvârșire. iPhone-ul de atunci avea însă ceva în comun cu cel mai nou model, iPhone 4: se mișca foarte bine și era o soluție foarte bună pentru verificat e-mailuri, vizualizat poze, scris mesaje și chiar dat telefoane. 1,7 milioane de dispozitive vândute în doar 3 zile – acesta este recordul mondial la ora actuală în materie de vânzări. Singura lansare apropiată de această cifră a fost cea pentru iPhone 3GS anul trecut, care, în aceeași unitate de timp, 3 zile, a ajuns în mâinile a 1 milion de utilizatori. O cifră impresionantă indiferent cum o privești și dacă mai luăm în calcul și lansarea inițială în doar câteva țări, cifra este cu atât mai demnă de menționat. Cea mai bună dovadă a popularității este dată de lupta dintre operatorii de tele-

fonie mobilă din țara noastră care, în final, a dus la încheierea exclusivității deținute până la mijlocul lui decembrie 2010 de către Orange și comercializarea terminalului și de către Vodafone și Cosmote.

iPhone 3GS a fost identic din punct de vedere estetic cu iPhone 3G. La iPhone 4, situația s-a schimbat radical. Nimic nu a mai stat în calea unui design complet nou. Două bucăți de sticlă, finisate cu o precizie robotică, par a fi ținute împreună de un aliaj special de oțel inoxidabil. La doar 9,3 milimetri grosime, combinația de sticlă și oțel, extrem de alunecoasă în teorie, în practică nu lasă deloc sentimentul de nesiguranță. Chiar și după câteva zeci de minute de ținut telefonul în mână, fiind extrem de subțire, nu simți că-l scapi, ci că mai degrabă această caracteristică îți permite să-l ții mai bine. Rama din oțel oferă o rigiditate și o stabilitate foarte mare conținutului și funcționează și ca antenă. Fiind vorba pe de o parte de antena wireless și GPS, iar pe de altă parte de rețeaua GSM, integrarea era ex-



Ofertant: Orange, Vodafone, Cosmote. Preț: 599 lei (3G) / 699 lei (3GS) / 799 lei (4)

trem de greu de realizat, delimitarea făcându-se cu benzi de culoare neagră. Sub numele de Retina Display, Apple a încorporat în acest dispozitiv cel mai performant display de pe planetă pe un display portabil din două puncte de vedere. În primul rând, are cea mai mare rezoluție, 960 x 640, cea mai mare densitate de pixel pe țol, 326 ppi. S-ar putea ca aceste cifre să nu însemne foarte mult pentru voi, însă, prin comparație, 300 ppi este o rezoluție ideală pentru material tipărit, iar HTC HD2, care încă are unul din cele mai mari ecrane ca dimensiune pe un telefon mobil (4,3 țoli față de 3,5 – iPhone 4), are o rezoluție de 480 x 800. Camera foto nu este incredibilă, însă cu ajutorul senzorului capabil de 5 megapixeli și al blițului care emite o lumină difuză puternică, scenele întunecate ies mult mai bine decât cu alte telefoane capabile de poze și care au același număr de megapixeli. Un plus este claritatea imaginilor captate. Chiar dacă la imaginile mai întunecate veți sesiza o anumită cantitate de zgomot de imagine, nu veți întâmpina dificultăți la focus. Ce va încanta însă pe foarte mulți utilizatori este posibilitatea de filmare la calitate 720p cu 30 cadre pe secundă.

La capitolul software nu a apărut nimic pe iPhone 4 de care nu se pot bucura și utilizatorii de 3GS, de exemplu. Odată cu iOS4, care este preinstalat pe cel mai nou iPhone, oricine se putea bucura de multitasking, de posibilitatea de a crea directoare sau de a vizualiza toate e-mailurile într-un singur loc. Prin instalarea iOS 4.2, care pentru iPad a fost o revoluție, iPhone-ului nu i-a adăugat decât posibilitatea de a imprima fără fir prin AirPrint sau de a transmite conținut video, audio sau foto către un Apple TV de exemplu, prin AirPlay.

Beats By Dre Studio și Tour

Sunetul este cea mai importantă parte din orice experiență, indiferent dacă te uiți la un film, te joci sau alergi. Există situații în care o explozie din ecran o simți lângă tine mult mai puternic cu un sunet de calitate decât cu un efect vizual. Plecând de la această premisă și rezonând cu ideea că „Oamenii nu aud toată muzica”, în 2008, Dr.Dre s-a asociat cu Jimmy Lovine, producătorul din spațiile Beatles, Bruce Springsteen sau Lady Gaga, și Monster pentru a crea o pereche de căști. Inițial a fost vorba doar de Monster Beats By Dr.Dre Studio, o pereche de căști high end, care ulterior s-a transformat într-o întreagă linie. De cele mai multe ori, asocierea dintre un brand cunoscut și o entitate extrem de populară în domeniul divertismentului de orice gen nu generează neapărat produse de calitate, cazul despre care vorbim aici fiind însă excepția de la regulă. La puțin timp după lansare, pe mai multe site-uri de specialitate deja au ajuns în Top 5 al căștilor de calitate, cu anularea zgomotului de fond. Chiar dacă nu sunteți pasionați de review-uri, sigur le-ați văzut prin toate clipurile recente ale unor artiști ca Lady Gaga, Eminem sau Black Eyed Peas. Deși sunt gândite pentru studiouri de muzică, de aici și prețul, căștile sunt ideale și pentru cei care apreciază în egală măsură o audiere de calitate și eliminarea aproape totală a oricărui zgomot de fond. Din păcate, o implementare eficientă de „noise cancelling” necesită o sursă de curent pentru procesorul de sunet și deși calitatea atât pe medii înalte, cât mai ales pe joase este foarte

Ofertant: MRP/AppleStore.ro. Preț: 1196 lei / 634 lei



bună, s-ar putea ca foarte mulți utilizatori să nu fie încântați de faptul că au nevoie de baterii în căști. La capitolul accesorii, în pachet sunt incluse o husă rigidă pentru transport, două cabluri, unul cu microfon pe fir, gândit special pentru iPhone, și unul simplu. Cablul este detașabil, ceea ce este un avantaj major în cazul unei uti-

lizări intense. Astfel, dacă veți lăsa firul, nu vă vor cădea căștile de pe urechi, ci pur și simplu vor necesita reintroducerea cablului în oficiul aferent.

Beats By Dre Tour duc mai departe același concept de calitate și etanșeitate pentru un zgomot de fond redus ca în cazul Studio, însă într-un pachet mult mai compact, care intră fără probleme în orice ureche. Nu de alta, dar sunt incluse în pachet nu mai puțin de șase opțiuni pe care le puteți conecta la căști pentru a vă bucura de un sunet de calitate. Cel mai mare avantaj al acestui model este portabilitatea. Pe lângă cablul roșu care este la fel de reprezentativ pentru Beats By Dre precum era cablul alb la căștile Apple acum câțiva ani, spațialitatea sunetului și modul în care simțiți diferențierea instrumentelor la orice gen de muzică ridică foarte mult aceste căști în ochii utilizatorilor mereu în deplasare.

Hercules Wireless N USB Key HWNU-300

Chiar dacă orice netbook sau laptop este dotat cu o placă de rețea wireless deja de câțiva ani, din păcate nu toate au prins fluxul tehnologiei Wireless N sau IEEE802.11N. Problema este aparent minoră, însă dacă începeți să transferați câțiva GB de date între două calculatoare sau vreți să profitați de banda de câțiva Mbps de la operatorul de internet, începeți să regretați lipsa compatibilității cu cel mai nou protocol pentru comunicații fără fir. Din păcate, și aici sunt câteva variabile. În definitiv, cel mai important este că viteza maximă teoretică este 300 Mbps și deși puteți atinge această viteză doar în anumite condiții, prima dintre ele fiind un router capabil de Wireless N, mai important este că puteți profita de această funcționalitate cu un banal stick USB. Chiar dacă nu este cel mai subțire stick pe care ați



Ofertant: www.micromark.ro. Preț: 59 lei

pus mâna, compatibilitatea cu WPS (are buton pe lateral), posibilitatea de a integra PC-ul atât în rețele construite cu Wireless B/G, cât și N sunt argumente importante de achiziție. La capitolul sistem de operare, orice SO începând cu Windows XP este perfect capabil să găzduiască această placă de rețea wireless conectabilă pe USB 1.1 sau 2.0. O interfață prietenoasă de instalare și configurare nu face decât să atragă și mai mult atenția asupra acestui model cu un raport foarte bun preț/performance.

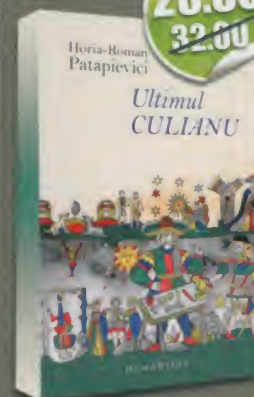
Puiu Alexandru

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

**10%
REDUCERE***

28.80
32.00



Editura
Humanitas



20.70
23.00

Editura
Humanitas

Editura
Nemira

33.21
36.50



53.91
59.50

Editura Litera



26.91
29.50

Detalii pe www.chip.ro/librarie
pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003

HTC 7 MOZART

Din poziția de proaspăt redactor hardware suplinitor, dar pasionat de jocuri și jucării licioase, aflați de la mandea că HTC 7 Mozart este un smartphone lansat de curând pe piața românească, iar așteptările au fost destul de mari de la el. Nu de alta, dar Microsoft a lucrat îndeaproape cu HTC pentru a pune la punct noul sistem de operare Windows Phone 7 până în cele mai mici detalii. Păcat doar că am avut mai puțin de două săptămâni la dispoziție ca să-l întorc pe toate părțile și să-mi fac o părere despre el, dar chiar și așa, consider că a fost suficient pentru o primă impresie. O aveți acum, prin amabilitatea Orange România.

Să începem cu o privire de ansamblu. HTC 7 Mozart arată bine, muchiile rotunjite și inserțiile de cauciuc frumos desenate de pe verso dându-i un aspect elegant. În același timp, este și foarte ușor, cântărind doar 130 de grame. Pe de altă parte, este cam alunecos. Numai eu era să-l scap din mână de câteva ori, motiv pentru care vă recomand și vouă să-l păstrați într-o învelitoare. Am observat, totuși, că se ține mai bine de palma stângă. Problem solved! Examinând la rece, a câștigat designul în fața elementelor practice, această particularitate nefiind neapărat una negativă. Depinde de gust, unii utilizatori cu un simț estetic mai dezvoltat apreciind în primul rând aspectul.

Ecranul display-ului ocupă aproape în totalitate partea frontală, sticla incorporând și cele trei butoane de control de tip touch. Aici a apărut, totuși, o problemă pentru mine. Pe cât de ergonomic și elegant arată ca aspect, butonul Search (cel din colțul dreapta-jos) mi-a scos cățiva peri albi în câteva ocazii. Este atât de sensibil, încât la cea mai mică atingere a lui, indiferent de aplicația în care mă aflu, deschidea imediat fereastra de căutare Bing. Dar m-am obișnuit și cu asta, evitând să-mi mai trec chiar și mâneca hainei prin acea zonă. În rest, butoanele de volum, fanta microUSB și butonul de activare a camerei se află pe margine și sunt relativ ușor de accesat și utilizat, mai ales dacă ești obișnuit cu un astfel de aparat.

HTC pune și de un Hub propriu ce ușurează accesul în zona de aplicații, unde multe dintre ele sunt gratuite. Recunosc că primul lucru pe care l-am făcut a fost să descarc aplicația Chuck Norris Facts, însă nu am trecut cu vederea și altele, mai mult sau mai puțin utile în viața de zi cu zi a unui redactor LEVEL. Attentive Phone, de exemplu, care în cazul de față era deja instalată. Cu ajutorul ei, telefonul știe să sune mai tare dacă este în buzunar, iar atunci când îl ridici de pe masă să scadă nivelul soneriei. Din Marketplace putem descărca chiar și jocuri prin intermediul portalului mobil Xbox Live. Problema ar fi că serviciul nu este localizat și în România, însă există soluții alternative de conectare la el. Am descărcat de aici Assassin's Creed HD și Need for Speed: Undercover, primul fiind de departe cel mai impresionant. Ai zice că joci pe un PSP, la cât de bine arată. Controlul este intuitiv, iar animațiile fluide, ceea ce mă face să cred că Mozart poate deveni o platformă de jocuri puternică.

Camera de 8 MB ne ajută cu un bliț Xenon, însă rezultatele pe care le-a dat au fost impresio-

Specificații

- Preț: de la 129 euro cu TVA inclus (cu abonament Orange)
- Sistem de operare: Windows Phone 7
- Ecran Touchscreen LCD de 3.7 inchi cu 16 milioane de culori
- Spațiu de stocare: 8 GB
- Rețete: 3G+, Wi-Fi, GPS
- Camera: 8 MP cu înregistrare HD
- Procesor: Snapdragon 1 GHz



www.level.ro

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie



Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe chip.ro/workshop

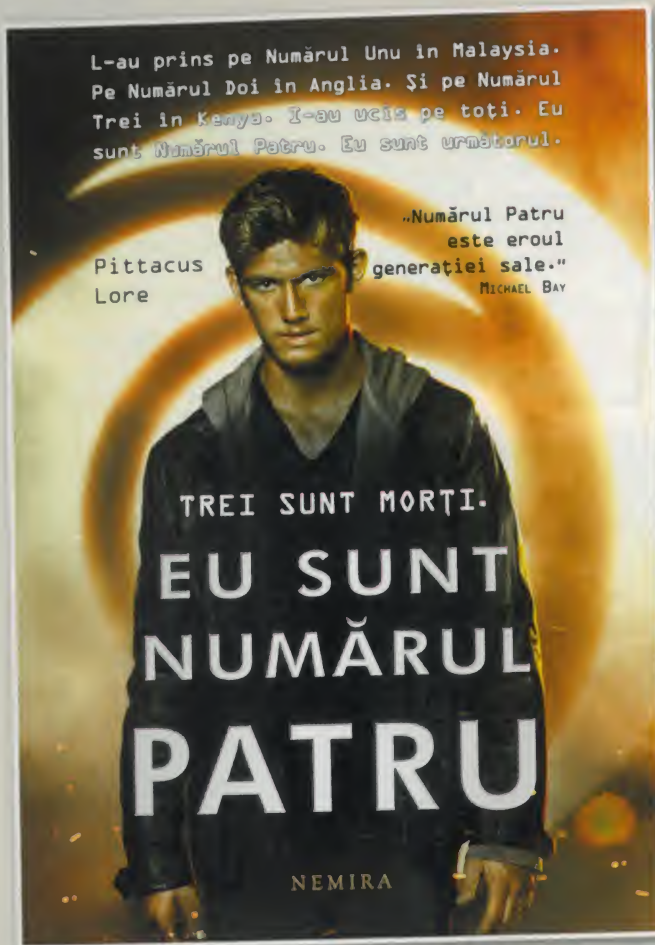
Ediția lunii martie 2011 a revistei FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată prin pachetul promoțional FOTO-VIDEO digital + cartea „Photoshop CS5”, la prețul de 22,98 lei sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Cartea poate fi comandată și separat, online, la adresa:
www.chip.ro/librarie



Librăria
CHIP
ONLINE[®]

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie



Titlu: Eu sunt numărul patru

Autor: Lore Pittacus

Din 18 februarie în cinema

Încep să se manifeste abia în adolescență și care trebuie să-i ajute să-și recucerească și să-și repopuleze planeta. Cei nouă s-au împrăștiat pe Pământ și s-au ascuns, fiindcă, atâtea vreme cât nu sunt împreună, o vrajă nu îngăduie să fie uciși decât într-o anumită ordine.

Dar și megadorienii se plimbă printre noi, în număr mare, nu numai ca să-i vâneze pe loric, ci și fiindcă și-au ales planeta noastră drept țintă a expansiunii! Între noi și ei nu stau decât cei nouă copii! Și tenacitatea cu care îi caută pe aceștia din urmă a dat rezultate: deja au ucis trei.

Numărul Patru are cinci-sprezece ani. Știe că el e următorul, știe că, odată descoperit, nu va fi crușat. Dar nu își pierde speranța, fiindcă armele sale, Moștenirile Lorien, încep să-și facă simțită prezența – în paralel

cu florii primei iubiri.

Numărul Patru se mută dintr-un orașel într-altul, schimbându-și de fiecare dată numele. S-a săturat să tot fugă, s-a săturat să tot mintă, s-a săturat de singurătate. Vrea să se stabilească într-un loc, vrea să-și facă prieteni, vrea să rămână lângă fata de care s-a îndrăgostit. Dar știe că are o datorie față de poporul lui, vede sfârșitul cumplit al lumii sale în viziunile care sosesc odată cu prima lui Moștenire, trezindu-i dorința de răzbunare.

Ce va reuși și ce nu va reuși să facă? Și, mai ales, va reuși să supraviețuiască? Răspunsul se află în paginile cărții, care pare să aibă și ea o super-putere: nu-i permite cititorului s-o lase din mână!

Povestea Moștenirilor Lorien e semnată de Pittacus Lore, Străbunul care conduce planeta – după cum ne dezvăluie supracoperta cărții.

Însă, dacă ne rupem de sub vraja Lorien și revenim în lumea reală, aflăm că sub acest pseudonim se ascund doi scriitori: James Frey și Jobie Hughes.

James (Cristopher) Frey (n. 12 septembrie 1969 în Cleveland, Ohio) este autorul a trei bestselleruri: e două cărți non-ficțiune, autobiografice: A Million Little Pieces (2003) și My Friend Leonard (2005), și romanul Bright Shiny Morning (2008). A Million Little Pieces l-a transformat într-o persoană controversată după ce curioșii au descoperit că o mare parte a istorisirii sale nu e reală, fapt ce generat un scandal de proporții (s-a implicat și celebra Oprah Winfrey, invitându-l să recunoască adevărul în fața spectatorilor și a telespectatorilor).

Jobie Hughes (n. 9 iulie 1980 în Renton, Washington), a copilărit în micul oraș Spencer din Ohio. Eu Sunt Numărul Patru este deocamdată sigura sa lucrare literară care a văzut lumina tiparului.

CÂȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția ianuarie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Nemuritorul de Roger Zelazny, sunt următorii:
Bălan Adrian din Cluj-Napoca, **Cosmin Mihai** din Târgoviște, **Bunada Ionuț Radu Alexandru** din Bălcoi, **Cojocariu Bogdan Theodor** din Botoșani și **Spiller Sebastian** din Lugoj.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna mai 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Dacă Jeff Bridges ar face câte un Western în fiecare an ar putea fi foarte bine nominalizat în fiecare an la Oscar. Actorul atinge perfecțiunea: modul în care și poartă picioarele, stilul de a vorbi (accente, dialecte, chiar și greșeli gramaticale), mimica, gesturile brațelor, până și felul în care scuipă, toate au ajuns să aibă o „eleganță-ușurință” sălbatică perfect integrată în vechiul Vest american. Dacă anul trecut a câștigat titlul pentru cel mai bun actor, e adevărat cu un rol mult mai greu, anul acesta nu-l văd însă așa bine. Nu că nu ar fi jucat din nou perfect, nu, pur și simplu filmul nu-l mai ajută, cel puțin nu când e comparat cu un The King's Speech și al lui demential Colin Firth. M-așteptam că și True Grit să fie un western apăsător, făcut ca pentru Oscar, gri, dar m-am înșelat. Filmul are zvâc, dialoguri vesele, interesante și bine încheiate, momente și imagini aleatorii memorabile și bineînțeles lupte dure și dueluri. Până apare Red Dead Redemption pe PC (dacă se va întâmpla vreodată asta) vă puteți răcori cu un True Grit plin de aventură, umor și frumusețe necivilizată.

P.S. Filmul este creat de frații Coen și este un remake (parțial) al filmului cu același nume din 1969. Dacă Jef este mai bun decât John (Wayne) rămâne la aprecierea fiecăruia.

film

www.

<http://www.simplyscuba.com/home.aspx>

Stăteam și mă gândeam unde să mă mai duc în vacanță în vara asta. La Polul Nord am fost, pe Kilimanjaro am fost, prin Micronezia am fost, dar am simțit lipsa echipamentului. Așa că pentru cele trei luni de vară pe care le voi petrece acest an pe undeva prin insule am căutat un site ce-mi oferă tot ce am nevoie pentru bălăceală. Poate vă interesează și pe voi.



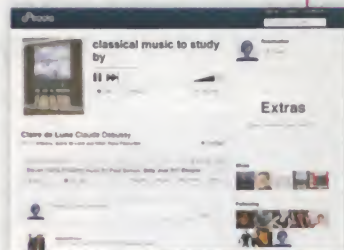
http://vimeo.com/moogalo-op.swf?clip_id=10470386

Știu că vei avea mari probleme cu copierea acestui link în browser-ul tău favorit, dar stai flexat, nu ești singurul. Chemi și tu un prieten care îți va dicta pe litere și problemă este rezolvată! Nu de alta, dar merită. Este un filmuleț despre viață și despre cum un muc de lumânare este în stare să țină în viață un întreg ecosistem.



<http://8tracks.com/forestwalker/classical-music-to-study-by>

În caz că încă îți mai place cartea, iată un mic mix recomandat de niște internați care se pare că pică exact cum trebuie în momentele în care trebuie să întorci foaia.



<http://justpaste.it/5ko>

Și pentru că tot v-am dat instrumentele pentru scufundat, mai bine vă dau și locația. P-aiți și ajunge acolo.



Câștigă unul din cele cinci romane Eu sunt numărul patru de Lore Pittacus răspunzând la întrebarea:

Câți ani are Numărul Patru?

- ▶ 12
- ▶ 15
- ▶ 19



Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

NEXTISSUE*



Rupe-i în gură cu stil!



RPG. Action. Să fie primit.



Bun venit pe Helghan. Avem război.

*Cu titlu informativ

CAUTĂ PACHETUL PROMOTIONAL!*

CHIP DVD + cartea

PHOTOSHOP

CS5

DVD

24,98 lei
martie 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + CARTE

Preț Special
24,98 lei
revista + carte

CHIP

03 / 2011 www.chip.ro

Computerul

instant

Intotdeauna
fără s...



Un PC

Cu ajutorul unei partiții ascunde
dintr-un clic un sistem care și-

ÎNCONJURAȚI D

Credeați că ați scăpat? Rețeaua cunoaște



CEBIT

Show-ul tehnolo

World Mobile Cong



Pachetul poate fi comandat
și online pe www.chip.ro/shop.

*editie limitata

ASSASSIN'S — CREED — BROTHERHOOD



18
www.pegi.info

ask
about
games
.com
askaboutgames.com

PC
DVD
ROM

Din martie disponibil si pe PC

www.assassinscreed.com



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM) and EA GMA 2008.